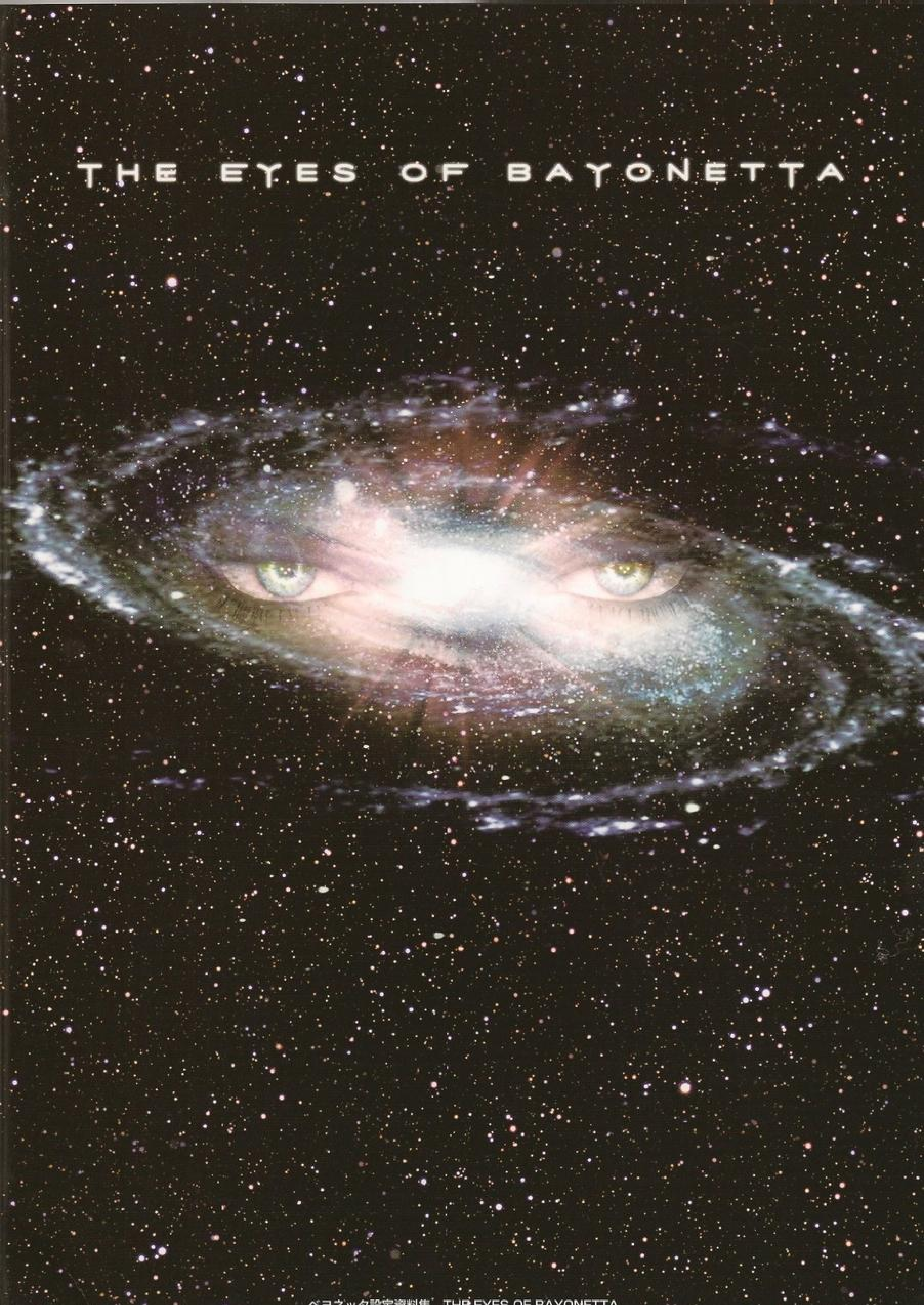

THE EYES OF
BAYONETTA
™
by KBG GUIDES


THE EYES OF
BAYONETTA
by KBG GUIDES



ベヨネッタ設定資料集　THE EYES OF BAYONETTA



The Eyes Of Bayonetta

C O N T



E N T S

Chapter 1

さまざまな秘密、目的、怒り、そして希望を抱えた人々がくり広げる“生きた”物語。それが『ベヨネッタ』に全世界が夢中になった要因のひとつである。すべての出発点となった黒髪の魔女・ベヨネッタ、彼女を取り巻く魅力あふれる人物たちの、完成までの軌跡をすべて紹介する。

C H A R A



C T E R S

ベヨネッタ

BAYONETTA

数百年の時を超えて現代に生きる魔女、ベヨネッタ。両手と両足に四丁ひと組の愛銃「スカボロウフェア」を装備し、格闘術"バレット アーツ"を駆使して天使を倒す。その髪の毛を触媒にして魔術を放ち、身につけている衣服も髪で構成されている。トレードマークは黒ぶちの眼鏡。



女性ゲームキャラを扱っている海外の雑誌表紙用に用意した絵です。ファッション誌の表紙を意識してポージングしました。島崎さんの付けてくれた表情がまた絶妙でかなりお気に入りの一枚です。(甲斐)



“ベヨネッタを表わした特徴的なポーズ”という注文で考えたものです。発売前から良く使われていたので一番馴染みのある絵ではないでしょうか。とはいうものの僕としてはどの絵もベヨネッタらしい特徴的なポーズとして作っていたつもりなんですけどね。（甲斐）

ベヨネッタにしては珍しい素直な笑顔。こういう素材は使いやすいだろうということで作りましたが、やっぱりこの表情はベヨっぽくないですね。（吉村）

エラい人の要求のままに作ったもので、個人的には気に入っていません。でもこれのおかげで「パブ素材でももっとベヨネッタの個性を演出しなきゃダメだ！」という意識が強くなりました。ベヨには、ありきたりなポーズなんて似合わないですよね。（神谷）



これも海外ゲーム雑誌用に用意した絵です。初期の方に作ったものでベヨネッタがどういうキャラか披露するため両手両足の銃を強調して見せる様に考えてポージングしました。（甲斐）

ベヨの足の裏が寂しかったので、模様を入れることに。悪魔文字で、ネコ科の動物の足あとを模したデザインになっています。（神谷）

発表会用として一番最初に作ったパブ絵だったと思います。ベヨネッタを語る上で外せないポーズですね。使い辛い横長の絵の為、吉村君が完成間近まで作っていたにも関わらず残念ながら小便小僧にその座を追われることになりました。早く言ってよ。（甲斐）

海外の雑誌などで使って欲しかったのですが、「刺激が強すぎる」という理由で却下されたりしました。僕的にはもっと前面に押し出して欲しい素材だったんですが…先走りすぎたようです。（神谷）





海外パッケージ用にポージングしてましたがあまりに股間が見えすぎるためNGになっていたところ、ポーズがかっこいいということで吉村君が絵として完成させてくれました。海外パッケージはこれを改造して股間を隠したバージョンになっています。（甲斐）



一番最初に作った素材。ゲーム開発が佳境の頃だったので大変でした。この後何度もデータを修正しているので、質感等は最新のものとは若干違います。エロイ唇になるようにこだわっています。（吉村）

初めてのお披露目用なので、ひと目でベヨのキャラクター性が伝わるよう、シチュエーションや表情にこだわりました。唇の形を指示するための画像を探そうとネットで「sexy lips」などと検索したら、大量のエ○画像が出てきて、チェリーな僕はドキドキしてしまいました。（神谷）



キービジュアルの"動"に対して"静"のキービジュアルとしてアイデアを出している時に神谷Dから提案されてイレギュラー的に生まれたものです。ポーズだけ付けたものの使いどころが無く宙に浮いていましたがスゴク気に入っていた為しつこく島崎さんにお願いしていたところ、島崎さんが絵として完成させてくれました。車の中のディティールを作り込んでくれた白井君にも感謝!!（甲斐）



ベヨの服の透け具合でひやひやしながら作成しました。ギリギリを攻めたつもりだったのですが、何も言われなかったので良かったです。もう少しきわどく出来たかもしれませんね。(田崎)



海外雑誌の表紙用に注文を受けて作りましたが最初に作ったポールダンスのポーズが股間が強調され過ぎていた為ボツになり（海外では店頭に並べられた時に見えるものが過激なものはNGらしいです）、かなり抑え目に作った記憶があります。できればポールダンスのポーズも見たかったなぁ。（甲斐）

ベヨネッタの"S"っぽさを表現したビジュアルイメージが欲しいという事でムチで作りました。神谷Dと僕で敢えて"定番"な形にしたつもりだったんですが上の人からの評判は良くなかったようです。（甲斐）

この素材のベヨの顔は、素材の中でも 1、2 を争う素晴らしさだと思います。「ギロチンA」（P.145）の顔といい、ベヨには邪悪な顔も似合うんですよね。こんなに素晴らしいのに、エラい人がゴチャゴチャとうるさかったのを、甲斐さんのコメントを見て思い出しました。ムカムカムカ…。（神谷）



「海外パッケージ（元）」

華麗に踊る様に周りの敵をぶっ飛ばしているイメージ。実際のパッケージでは周りの敵を消されてしまいました…。ゴチャゴチャしてるからかな？　僕個人はこっちの方が豪華で好きです。苦労したんだけどなぁ（笑）。（吉村）

マーケティングのエラい人たちの要請で作らされたものです。ただでさえ「？」な要求だった上に、実際のパッケージになった時には勝手に色々いじくられて「!?」な状態になってました。やっぱりパッケージは国内版ですね！（神谷）





最後のED戦闘に成功したら、ごほうびが欲しいよね！という話で作ることになった絵です。当時は〆直前でレンダリングじゃ間に合わん、キャプチャもややこしい！ということで、とりあえずフォトショップ合成でラフを作っていたんですが、最終的にこのままOKが出ました。フォトショップ様様ですね。（島崎）

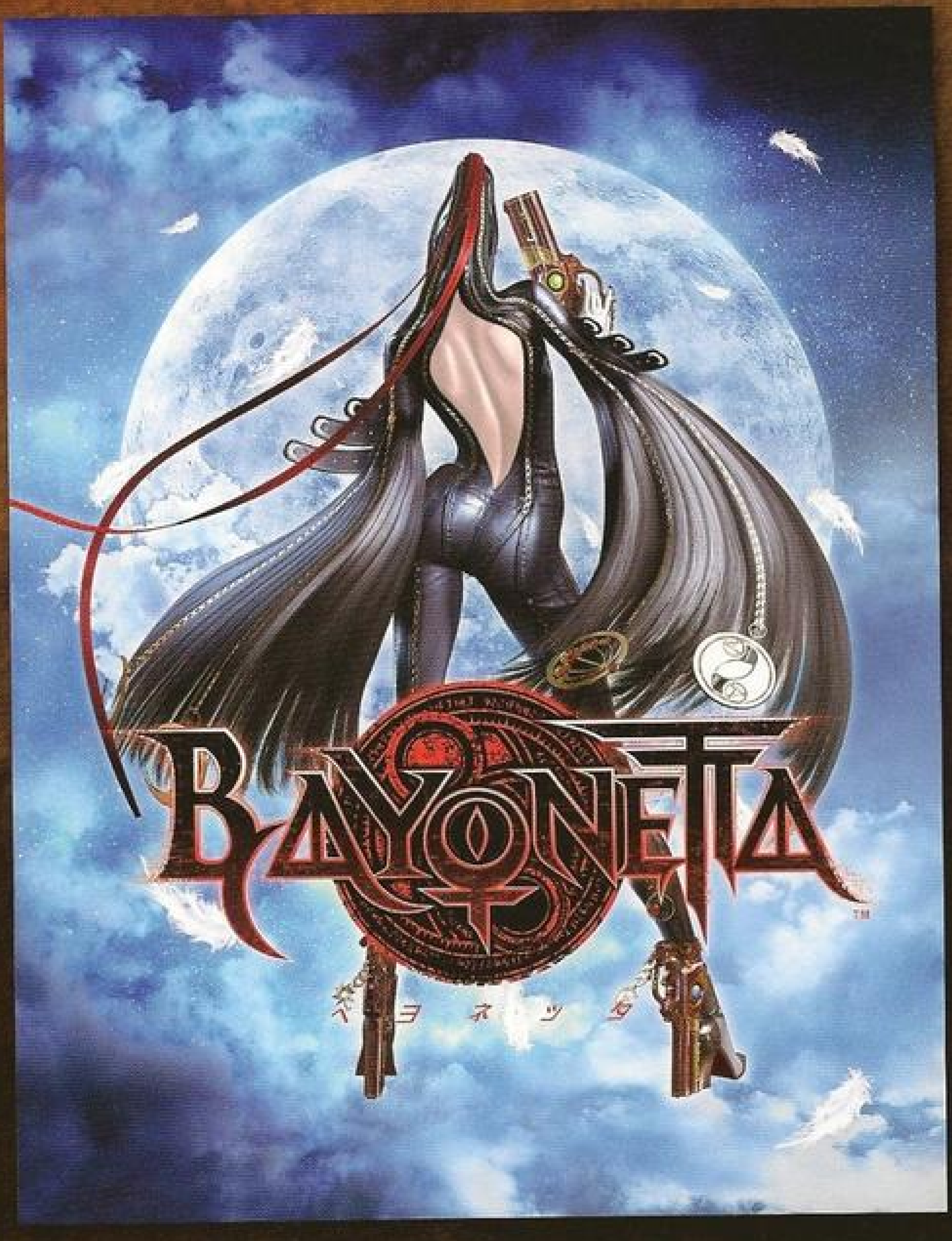




「RED&BLACK」

ジャンヌの初お披露目用の素材。なのでメインはジャンヌです。こういうアツイ絵は作っていて楽しいですね。銃や時計の金属の質感に力を入れましたよ。（吉村）





「国内パッケージ」

元々この後姿は、ゲーム中の素材用に中村が作ったものです。「パッケージもこんなチャレンジングなネタでいきたいなぁ」と話していたのですが、まさか実現するとは。思わず「どんな顔してるんだ？」と手に取って確かめたくはなりませんか？　エラい人に「顔だけこっち向かせろ」などと意味不明なことを要求されましたがハネ返しました。振り向いている姿は後姿とは言わない！（神谷）





【左】最初の頃に描いた絵ですね。超イタイ（笑）。あんまり舞台が現代って感覚もまだなくて、とりあえずはっちゃけた感じで…と思って見せたら一笑されました。そりゃそーだ。（島崎）

【右】この頃は魔女って設定がまだなかったような…、赤い髪は目立つからと思って。裸の露出が好きみたいですね、私。（島崎）

赤から離れようと思ってブルネット。胸になんか印が欲しいよね、という話があって模様を描いていますが申し訳程度ですね…。（島崎）

最初の頃の島崎の迷走が伺えます。この辺のデザインを見せられるたびに軽くメマイがしたのを覚えています。（神谷）





よく覚えてないです。少し凝ったやつにしようと思って描いたような…。悪魔の刻印は神谷Dからのキーワードでつけていましたがこの後「やっぱ微妙だからやめよう」となくなりました。（島崎）





【左】動いたら裏地が跳ね返って気持ちいいかな、と思ってこんな感じに。この頃胸はやっぱり露出しなきゃいけないのかな、と勝手に思い込んで露出してました。（島崎）

【右】これも動いたら面白いかな、と思って描いた絵です。末端に大きく揺れるものが欲しいという気持ちはここらへんから見えますね。フリンジ系は結構反応がよかったです。（島崎）



いよいよ露出がなくなってきました。最初は別の色で描いていたんですが試しに真っ黒にしてみた所、神谷Dが「やっぱり黒だよ！」とココロに響いた様でした。（島崎）



ベヨチームへのデザイン決定お披露目時はこの絵だったような…。かなり賛否両論な反応でしたが「何か記憶に残る！」という点では皆意見が一致していました。（島崎）



ベヨネッタのデザインの方向性が決まった絵です。体全体を髪の毛が覆っていて、ロープに見えたりする少しミステリアスな感じですね。髪型はそれまでフツーのロングが多かったんですが、魔女のトンガリ帽を現代的に解釈したら…と思ってこうなりました。（島崎）

この絵を見た瞬間ビビッと来ました。スタッフの反応が好き嫌い真っ二つに分かれたのも、「これはイケる」と確信した理由の一つです。決定稿まで紆余曲折ありましたが、最終的にはここに戻ってきましたね。胸に絡めた髪の毛が、最終形へのヒントになりました。（神谷）



ベヨの方向性が決まってから実際細部はどうしようか、フツーのライダーススーツじゃおもしろくないよね、と素材やディティールを考え始めた頃の絵ですね。全身タイツだな…。（島崎）





「初期決定稿 A」

【左】自分の中でちょっと整理したくて描いたうちの一枚ですね。（島崎）

【右】初期決定稿 A と同じく。ぱっつん前髪は、女性には好評でしたが男性には不評でしたねー。（島崎）



決定稿Ａの状態で実際のゲーム画面にモデルを出してもらったんですが、あまりの視認性の悪さと地味さに驚いて、とりあえず髪の毛は後ろでひとまとめ、体には何かラインをという事でパターンを描いてました。追加されているカラーが白なのは神谷Ｄのシックにいきたい、という要望があってそうなっています。（島崎）





白もちょっと淡白なので赤を多めにしてみたり、模様として色を入れてみたり…、この頃はスペックもあまり開発が進んでなかったので素材感も出せなくてイマイチうまくいかない時でしたね。（島崎）



「初期決定稿 B」

二回目のベヨ決定稿。黒ツヤスーツに白ファーでアクセントとボリュームを。イベント画面でアップで見ると結構かっこよかったんですがゲーム画面中はやはり目立たず。（島崎）

ゲーム画面での見栄えを追求して改良を続けた結果、一時期に定着したのがこのデザインでした。もちろん今のベヨもいいですが、個人的にはこのデザインも気に入っています。（神谷）





たまに自分で整理してもう一回描かないと不安でしたね。ゲーム画面の事情だけで描くとどうしてもどんどんデザイン的には妥協したものになってしまうので。（島崎）





魔女だからやっぱり赤毛にケープやローブ？と思いながら描きました。この系の反応は悪くないんですが、最初のベヨのパンチには及ばないのでだいたい弾かれますね。（島崎）

「第一次根本的にベヨデザインを変えよう」期間に描いたものです。この頃は神谷D以外の人間がジャッジをしていたんですがオーダーがはっきりしない事が多かったので手探りでしたね。（島崎

良く分からないエラい人たちの命で島崎が描かされたものの一群です。当時は興味なかったんですが、こうして並べてみると（今となっては）面白いですね。（神谷）





一度このカタチに決めてモデリングも合わせてもらいました。でも結局流れましたね。赤を髪の毛の色を変える以外の方法で大幅に入れたら目立つんではないか、といった試みだったと思います。（島崎）

何枚か描くうちにやっぱり前のベヨが忘れられなくて…なんとか視認性あげて復活できないものか…と小細工して模様入れたりシースルーにしてみたり。中途半端ですね。（島崎）







こーいった動いた時に映えそうなデザインはチームからも好評でしたね。しかしフツーだなということでボツです。（島崎）





前のベヨネッタ以外を描いて、というお話だったので思いつくままに。メガネもこの期間は外されています。(島崎)













ここらへんは問答無用でボツでした。迷走してますね。男装系はたまに気分転換で描いてしまいます。(島崎)



「初期決定稿 C」

二度目の決定稿を更に視認しやすくしたデザインです。体のサイドに模様を大きく入れ、段々と当初のコンセプトからズレてきていますね。根本的な解決にはならないという事で最後の仕切り直しがこの数ヵ月後に始まりました。(島崎)







まっさらな気持ちでやり直そうということでやり直し時期当初は細かい事はあまり考えずに描いていました。前のベヨネッタは全て忘れろ、という事だったのでとにかく違う形、タイプでもいいから描こうとしています。（島崎）





ここらへんは割とアニメキャラみたいだね、と言われてました。確かにちょっと記号的すぎるものとか現代にはいなさそうなデザインもあったのでベヨネッタぽくはないですね。（島崎）





これは神谷D、橋本P共に評判よかったです。島崎的にはあまり考えずイメージだけで描いたもので、最初のベヨを描いた時もそんな感じだったのであまり難しい事は考えない方がいいのかもしれません。（島崎）



これは評判よかったです。デザイン的にはいいんでしょうけど、やはり視認性はいかがなものか…と悩んで実現しなかったデザインですね。（島崎）















ここらへんはまとめてボツです。記号のつけ方がベヨネッタの当初のコンセプトからズレてきてますね…。（島崎）



















イメージカラーはやはり黒で、そしてシックに、あからさまな露出はしない！と段々元のコンセプトの指定が戻ってきた頃です。懲りずに背中を出すデザインを推したり、ないと思いながらも描いたデザインもあります。絵に吐き出さないと余計な雑念は消えないですね。この頃は一日６、７枚くらい描いて見せては没ラッシュを繰り返していました。（島崎）











一通り描いた所で、神谷Dより「やはり最初のコンセプトに戻したい」とのお話が。「ただ今度は髪の毛を服として構成しよう」という事で、髪の毛をどう服としてまとめるか…、と考え始めた頃のデザイン画ですね。当初は結構髪の毛部分が多かったんですが、最終的にはほぼ服、素材感としてだけ残す、といった感じに落ち着きました。もちろんメガネはこの時復活しています。（島崎）





これは一まあないだろうな、と思いつつもシルエットが面白いからと思って描きました。たまになんかこういういらないものも描かないと手詰まりしてしまいます。（島崎）







「決定稿」

最終的なベヨネッタに到る為の決定稿です。〆切りギリギリでこれに決まった時「よかった…（泣）」と島崎が言葉にした瞬間、橋本Pと神谷Dに「むしろ俺らが思ってるよ！」とツッコまれた思い出があります。ごめんなさい…遅くなって…。（島崎）

ベヨのメガネはちょっとこだわりを感じさせるようなデザインにしようと思ってこんな形になりました。薔薇モチーフから始まって最終的には蝶のステンドグラス的デザインに落ち着いたんですがその間に沢山ボツをもらいましたね。（島崎）

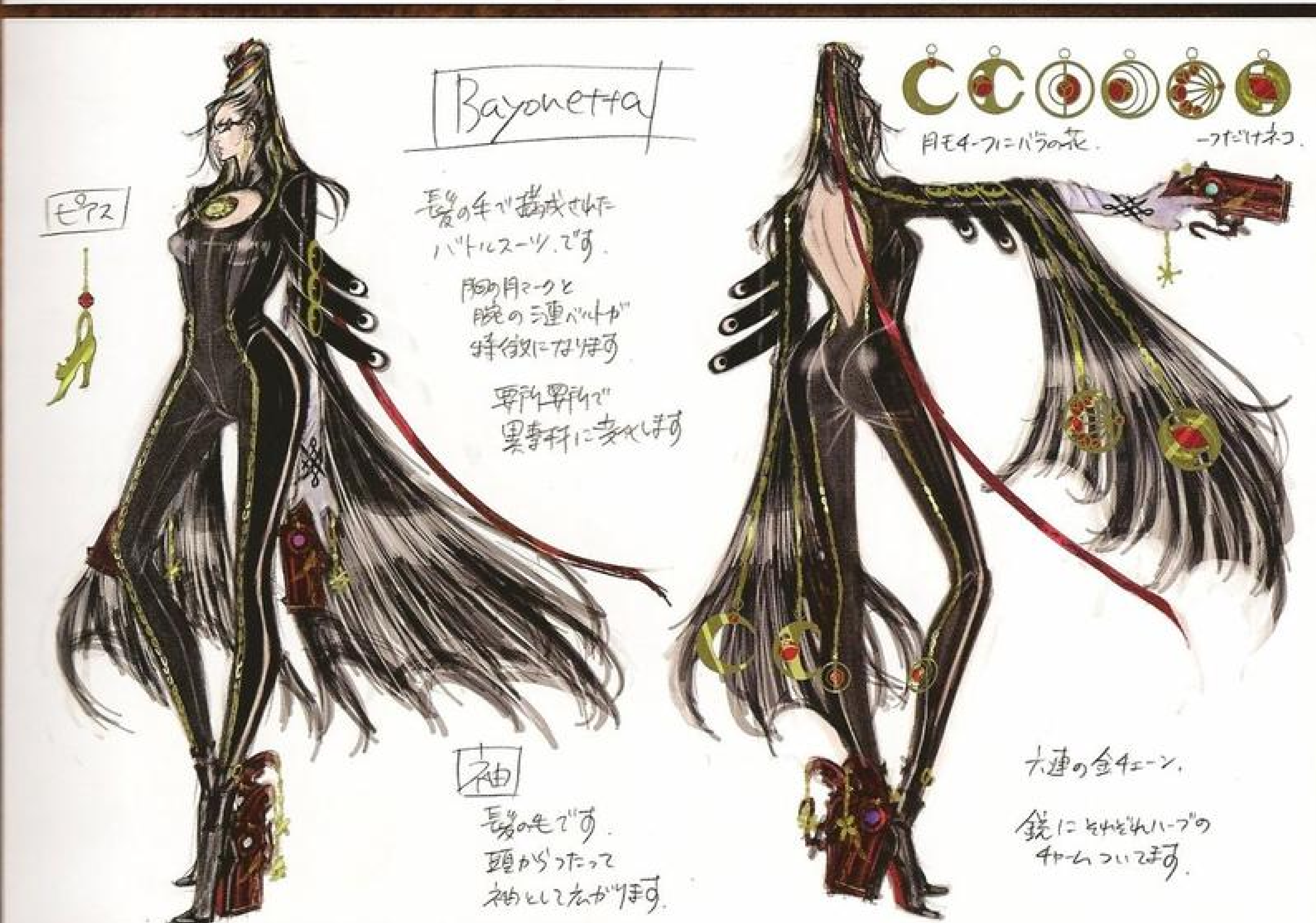
メガネに対する思い入れは深いです。最初は「ちょっと掛けさせてみよう」程度の思いつきだったのですが、一度その強烈な印象が焼き付いてしまうと、もはや無くてはならない存在に。案の定、エラい人からは「奇抜すぎるから取れ！」と言われ続けましたが…。何かに迎合したり多数決で決めたりってのは良案を殺しますからね。温厚で争いを好まない僕もこれには断固戦い、メガネを勝ち取りました。僕はみんなに嫌われないものを作りたいのではありません。誰かに熱烈に愛されるものを作りたいんです。（神谷）



モデリング用詳細ですね。めずらしく吉村さん宛てに描いています。（いつも描かないで口頭で伝えて怒られてたから…笑）（島崎）







更に詰めた完成型がこちら。袖毛のアクセサリーとか、要所要所で良かった所は旧ベヨネッタのまま残しました。袖に髪の毛をまとめることで動きをわかりやすくしつつ躍動感を出す、という目的は果たせたんではないでしょうか？　髪の毛と革が混じった素材感のメリハリは吉村さんが細かく実現してくださいました。（島崎）

ここまで辿り着く道のりは長かった（笑）。何度も話していることですが、既存の女性キャラの「男性目線による下品なエロの押し付け」には辟易していました。戦闘服にも関わらず無理矢理露出する意味は何なのかと。ベヨをそういうキャラにはしたくありませんでした。あくまでもファッショナブルに。ベヨの服装は髪で作り上げていると言う設定ですが、正に彼女の意思で、彼女のファッションセンスで、彼女の好みに仕上げたデザインなのです。（神谷）





ヒョウの制作当初は、ドリル突進などの攻撃を試したりしていました。あまりカッコよくなかったので、現在は移動に特化した性能になっています。

ヒョウ、カラス、コウモリは、一番最初に書いた企画書から設定されていたものです。その頃は"スピード感"をキーワードにしていて、目まぐるしく変化しながら戦うゲームを目指していました。もちろん、そのテイストは今も残っています。（神谷）



なんでしょう…ちょっと「J●JO」すぎるような…。（島崎）



「キッチリ作ったのにゲーム中で全く細部見えない！」とモデラーの田崎さんが嘆いていました。（島崎）

武器コスは忙しい合間にちょこちょこ描いては作ってた覚えがありますね。モデル制作の制限がキビシかったので実現したものとしなかったものがありますが…。ドゥルガー、目立たないですよね。ごめんなさい。（島崎）

確か「オデット」のアイディアを話し合っていた頃に「チュチュが似合うよね」みたいな雑談をしていて、そこから武器ごとにコスチュームを変える案が生まれました。ゲーム攻略には全く関係ない、意味不明なネタですね。でもこんな遊びが出来るのも、女性主人公ならではだと思います。（神谷）








ベヨネッタ
武器コス


ベヨネッタ
武器コス
キルゴア中佐
いいのか…コレ.


ベヨネッタ
武器コス


ベヨネッタ
武器コス
ピロロトーク.
この様なら
ブレードは
赤の方が
いいですね.





これも結構初期に作った素材です。ベヨネッタは銃だけじゃなくていろんな武器があるよ、という意図で作られたものです。女の人が大股開いたこの構えって言うのがとてもかっこよくて大好きです。後ろのヤラレ役の天使も断面とか地味に作りこんであるんですよー。(吉村)



これは雑誌やwebでベヨネッタの内容を段々と明かしていく過程でキルゴアを披露できるタイミングで使おうという意図で作ったものだったと思うんですが、その時に色々と公開するものが重なって使われず、今日まで放置されていた運のないやつです。(甲斐)



ジャンヌ

Jeanne

ことあるごとにベヨネッタの前に立ちふさがり、闘いを挑む女性。ベヨネッタと同じ技を使い、その力もベヨネッタに引けを取らない。常に不敵な笑みを浮かべ、ベヨネッタの失われたはずの過去を知っているかのようなそぶりを見せる。その行動は、まるでベヨネッタを導くかのようでもあり、謎の多い魔女。



ジャンヌは最初バイクに跨ったものをイメージしてましたが、ベヨのキービジュアルと対になるようにという考えからこのポーズになりました。ジャンヌ絡みの絵が極端に少ないのでもうちょっと作ってみたかったですね。（甲斐）



金色×白。天使側に与する設定はもうあったので、天使カラーで描いたり。名前からなんとなく中世フランスっぽい気取ったデザインにしたいな、と思い始めた頃ですね。(島崎)

ジャンヌは最初黒で描いてました。同じ黒でベヨがオトナな感じ、ジャンヌがかわいい感じにしようと思っていたんですが、「それじゃ対等のオンナ勝負にはならない」という事で二人ともオトナっぽくすることになったのでした。(島崎)





テーマカラーは赤に決定。しかしまだかわいい系を捨てきれず、シルエット的にもその方向で個性を出そうとしてます。素材も未来感とかどんなもんか、と思ってビニール素材描いたりと今見るとカオスです。(島崎)





もう少しオトナっぽく。あとスカート的なシルエットはナシな方向に絞った頃の案です。ここからは早かったですね。一番右の絵を描いていた時、神谷Dが通りかかって「これがいいな」と指差して帰っていった事を覚えています。（島崎）







決定稿です。銃はいつも色たけ決めて後は小手川さんがステキなデザインにしてくれます。ジャンヌにもベヨの髪の毛のような揺れモノが欲しかったので銃に長い毛房をつけることにしました。チームの反応もジャンヌは素直に「イイ」という声が多かったよーな。（島崎）

「同等の力のライバル」の存在は（僕の中では）もう定番ですね。ベヨが"感性"で戦うスタイルなら、ジャンヌは正攻法で戦うスタイル。勝負の行方は時の運でしょう。ジャンヌは魔導の良い指導者になりそうですけど、ベヨはダメでしょうね。（神谷）



メガネは最初かけていたんですが、ちょっと印象が強すぎたので頭へ。ベヨが直球ならジャンヌは変化球といった感じで仕上がりました。結構いい対比になったんじゃないかと思ってます。（島崎）

隠しキャラとして使用できるジャンヌの側転回避モーションは、ベヨと違って体を地面に付けません。ジャンヌの服は髪を纏うベヨとは違い本物の服です。高校教師として生活しているジャンヌには、高価なブランド物の服はぞんざいに扱えないですからね。（神谷）





背中のバリエーションです。どーも背中に何かしたり、露出したりするのが好きみたいです。（島崎）

洗脳されてベヨと対峙したジャンヌですが、彼女にもアンブラの魔女としての強いプライドがあります。正統後継者はベヨでも、魔女としての純粋な強さは自分が上に違いない。それを証明したいという心の奥底の強い衝動も、彼女を戦いに駆り立てたのかもしれません。（神谷）

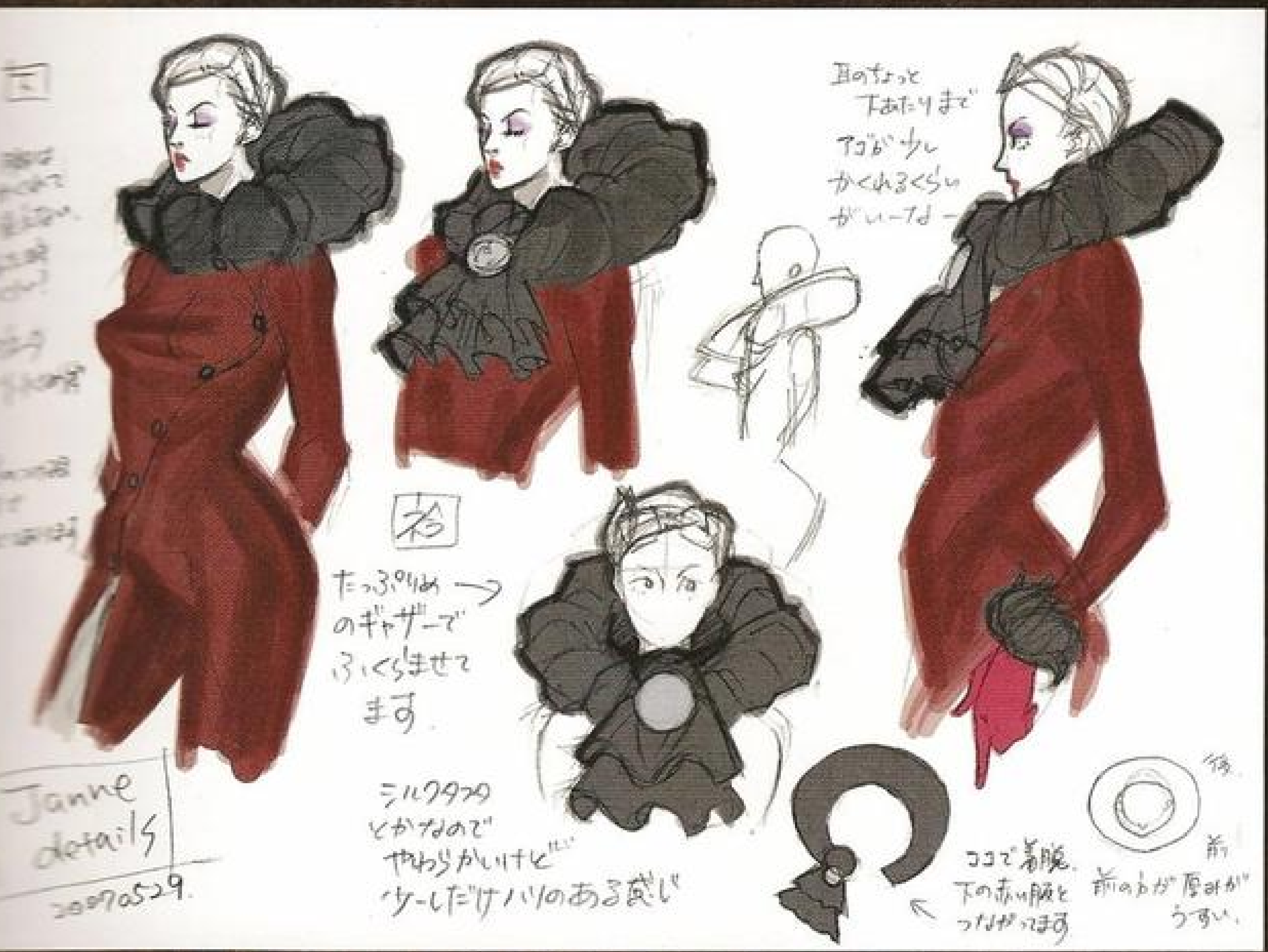


ジャンヌのメガネはベヨが優美な曲線
ジャンヌはソリッドに直線。ここらへ
全身のイメージと逆にしてますね。性
反映してるんじゃないかな？（島崎）

ジャンヌのデザインでは"タレ目"に
わっています。サブキャラはメインキ
に比べて自由に出来るので、好みを強
反映させました。僕はベヨよりジャン
方が好きですね。（神谷）







モデラーの吉村さんに頼む時の詳細設定です。私がなんとなくでデザインしてしまうのと、席が隣ということもあって結構口頭で済ませてしまう場合もありますが…、ベヨの時はほとんどデザインしながら横で平行で作ってもらっていました。なのでベヨの詳細設定はあんまりないのです。というか手間かけさせてごめんなさい吉村さん。（島崎）



…エーションですね。…ザインでいこうという…ました。（島崎）

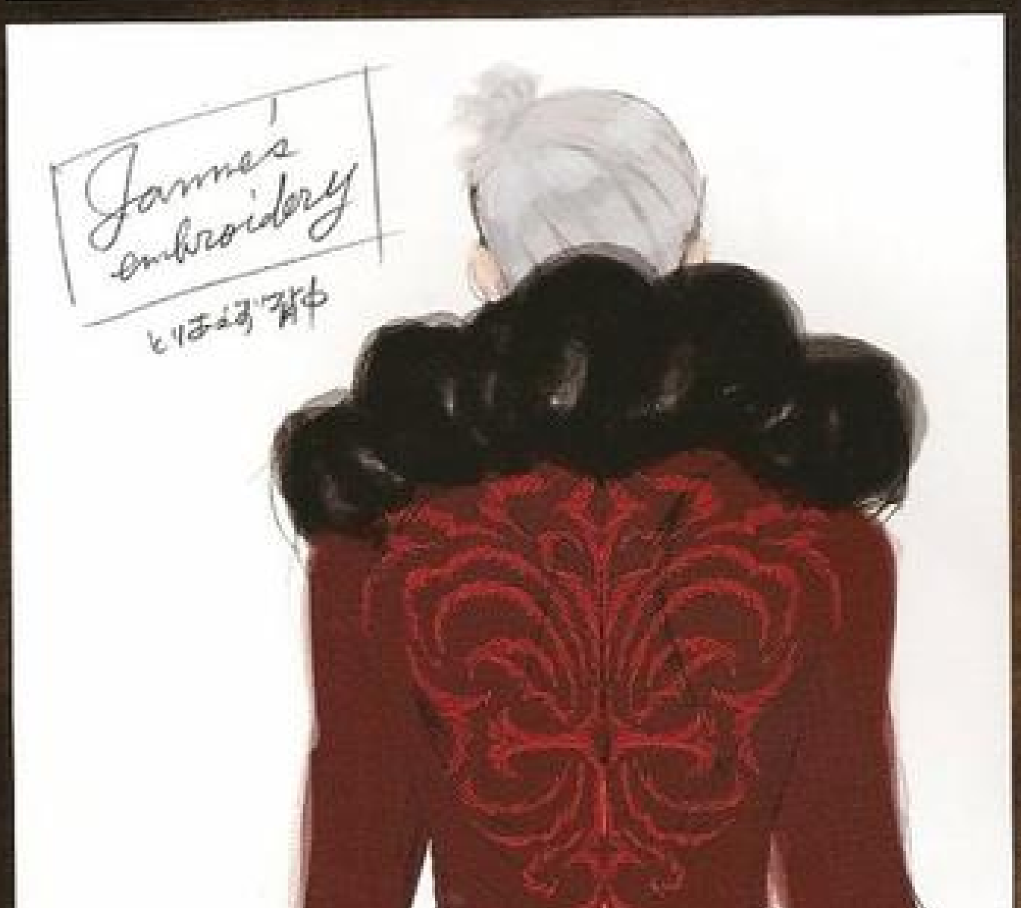




OP 時のジャンヌです。『マイ・フェア・レディ』に出てくる数々の帽子がステキでその印象でいくつか描いていたんですがシンプルな形に落ち着きました。（島崎）







ジャンヌの時計はコンパクト型。身だしなみに気を使うジャンヌですからね。でも裏設定では疲れて帰ると化粧落とさないで寝たりしちゃう意外にダメなコだろうな、という話を神谷 D としてた覚えがあります。（島崎）



ベヨは薔薇、ジャンヌは百合、とベタにモチーフを決めていたので背中の刺繍は百合紋をいじったものになってます。そういえばゲーム中のダメージ効果もそれぞれ薔薇と百合が散っていますね。わざわざジャンヌ用に効果の工藤さんが変えてくれたのです。（島崎）



ジャンヌは最初はトラで描いていたんですがオトコっぽすぎるのでヤマネコに変更しています。銃の房をカラカルみたいに耳房にしたりしました。（島崎）



ジャンヌのフクロウ化のデザインは序盤に決まっていましたがモデル制作が間に合わず、一時期はベヨカラスの色変えでという話に落ち着いていたんですが、最終的に神谷Dが田崎さんに直談判してスケジュールにねじ込んでました。…恐ろしい子!!（島崎）



これも「見えない…」って田崎さんが…（笑）。（島崎）



これは特に何に使うという注文があった訳ではないのですが、「RED&BLACK」(P.13)を作っている過程で昔の2人の絵も欲しいよねっていう話が神谷Dとの会話から出たのでポーズを付けちゃいました。そしてこれまた島崎さんへの執拗なお願いにより完成させてもらうことができました。予定外の絵はこれで何枚目になるんでしょうね、ホントスンマセン。でも赤い月をバックに羽を散らせて飛ぶ2人…作ってもらって良かった…。(甲斐)



[illegible]、ベヨはオーソドックスに黒ロー[illegible]ました。ジャンヌはエリート魔[illegible]しです。（島崎）

[illegible]やって魔導を修得したんで[illegible]に、一族から疎まれて[illegible]がいたんじゃないのか？[illegible]ヤツ）…などと僕の妄想[illegible]（神谷）



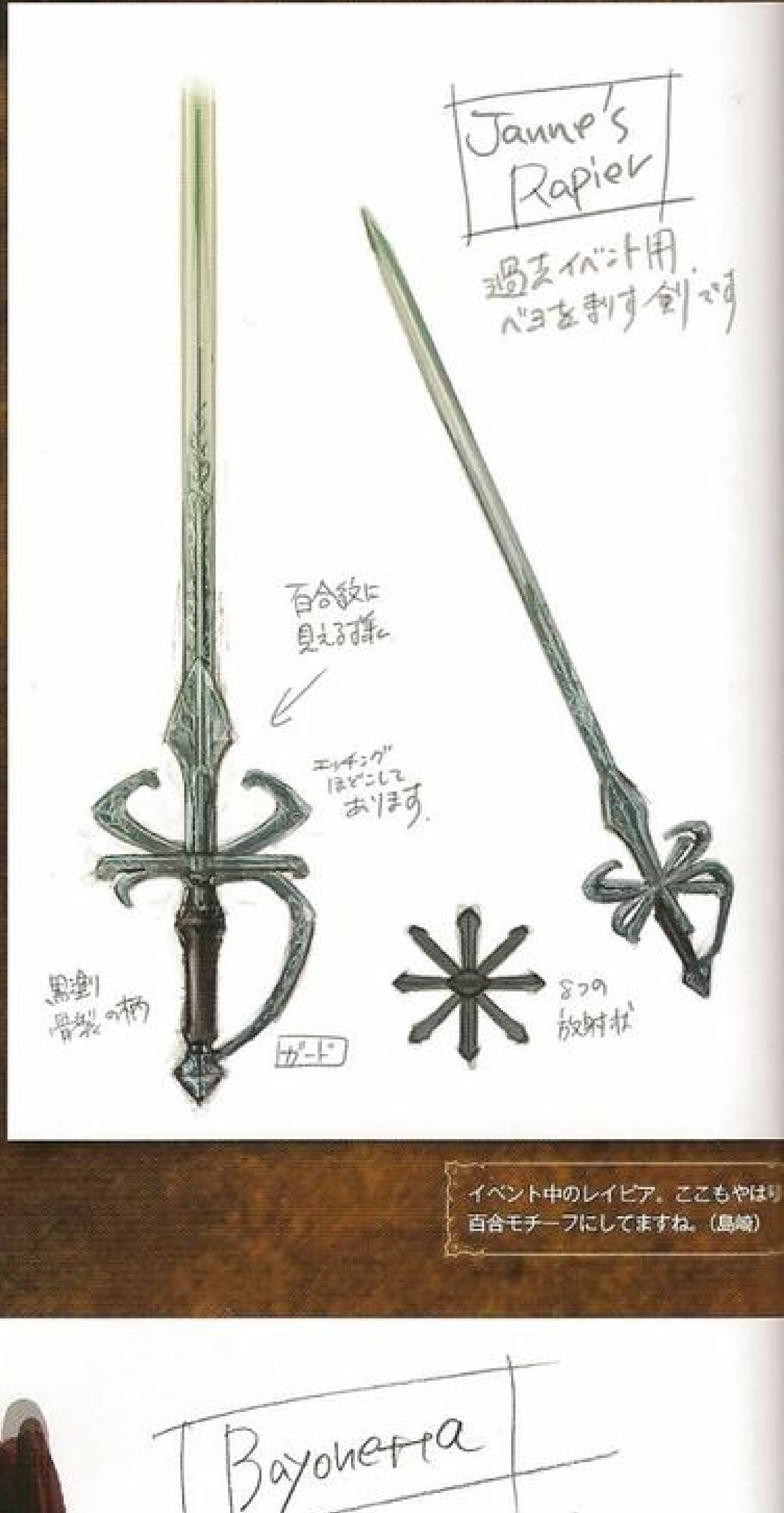
ベヨは禁断のハーフ、「忌み子」なので部族では能力はあるけど端っこに追いやられているのでは？と思ってボロ切れを纏わせてみました。（島崎）



500年前のベヨネッタ（セレッサ）とジャンヌ。ベヨはネタバレすぎてボツになりました。…描いてみたかったの。（島崎）



トンガリローブの時期もありましたね。コミカルすぎるので修正になりました。（島崎）



イベント中のレイピア。ここもやはり百合モチーフにしてますね。（島崎）

島崎の描く顔は怖いと評判でした（笑）。ちょっと？キツめの顔にしないとなんとなく納得できなくてついついやり過ぎることも…。メガネはシャレでこんな形にしたら意外にも採用になりました。（島崎）







古ジャンヌの詳細です。モデラーの田崎さんに作っていただいてたんですが、吉村さんの「俺の時はそんなちゃんとした設定画描いてくれなかったのに…」のセリフが忘れられません（笑）。特に理由はなかったと思うんですけど…たぶん。（島崎）

古ジャンヌは特にオーダーもなく自由でしたね。現代でショートのジャンヌが過去でロングヘア、しかも姫っぽくしたい！という想いでこんな髪型になりました。意外に評判みたいでよかったです。（島崎）





週刊ファミ通の表紙用にはベヨ一人でしたが、せっかくだからジャンヌも一緒に記念撮影。背景は結構適当に作って試しに置いてたんですが意外に評判がよくて OK が出た時には逆にアセりました…。なんだか夜桜の宣伝ポスターみたいですね。（島崎）

週刊ファミ通の表紙として戦闘服ではない服装でと言う注文から和服に決まりました。最初僕が提案したのはジャンヌだった着物花魁バージョンの方だったんですが、ベヨ一人のアップという再注文を受け修整をかけてこの形になりました。結局、着物花魁バージョンも作る事になった「作らせる羽目になった」島崎さんには感謝してもしきれません。（甲斐）



オマケコスチュームは、スケジュールの都合で一体だけスペシャルを作れる、という話だったのでなんちゃって花魁スタイルに。オマケ衣装は全て神谷Dの趣味ですね。特に、ブルマに対する指定の仕方には並々ならぬ執着を感じました。結局そのモデルを作ることになったのは田崎さんです[illegible]です。（島崎）

オマケコスチュームはスタッフでネタを出し合って、最終的に僕の独断で決めました。他にも女教師、ナース、チャイナ、婦警などの案は"当然"挙がっていましたが、スケジュールの都合で泣く泣くカットに…。ブルマはかなり初期から入れようと意気込んでいたものです。この有り得ない組み合わせこそ至高のロマンです。（神谷）















キューティーJイズヒア！　なぜ急にこれを作ろうと思い立ったのか今となっては覚えていませんが…これを主人公にしたゲームが是非欲しいですね。タイトルは「おねがい！キューティーJ」。ベヨに乗せられ、成り行きで仮面の助っ人になってしまったジャンヌが、やがて学園を覆う邪悪な影に巻き込まれていく…そんなストーリーです。きっと。（神谷）



……オリジナルベヨTを着て出た
……って、急遽作ってもらっ
……、ありモノを使って面白いも
……て、各種素材のコスチュー
……えてみたんですが、意外にハ
……。あくまで私物Tシャツ用
……、僕のブルマ好きを前面に押
……もらいました。（神谷）

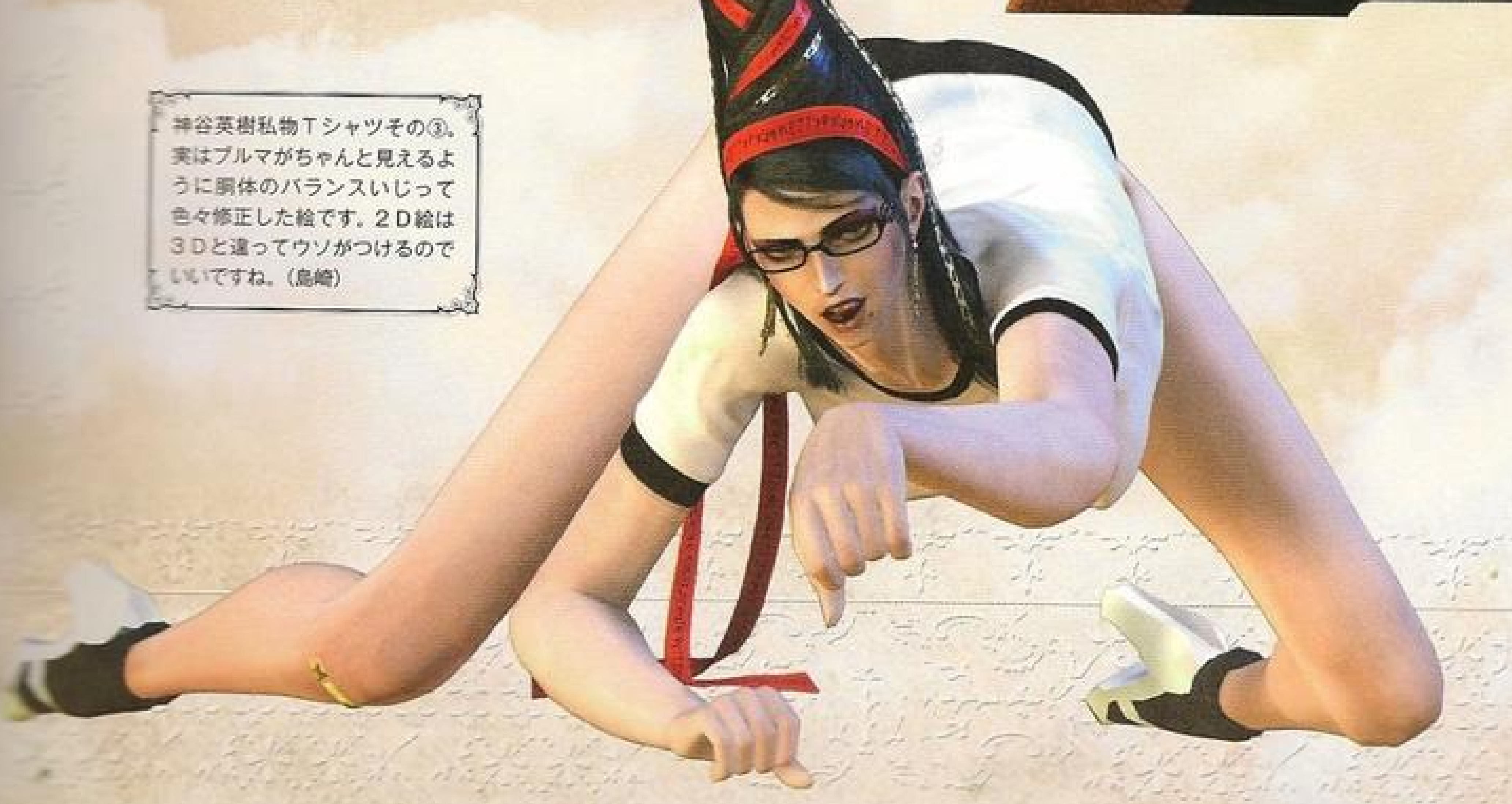


神谷英樹私物Tシャツその②。休日ガラガラの会社で跳び箱を作り、ブルマの塩梅をいい感じにキワどくなる様いじるハメになるとは思いもしませんでした。（島崎）



神谷英樹私物Tシャツその①。ある日神谷さんが席に来て「こんなTシャツ欲しいね…週明け（ベヨTVの収録）までに！」と急遽作ることに。この後このTシャツ作りが何枚も続くとはこの時は思いもよらず…。（島崎）

神谷英樹私物Tシャツその③。実はブルマがちゃんと見えるように胴体のバランスいじって色々修正した絵です。２Ｄ絵は３Ｄと違ってウソがつけるのでいいですね。（島崎）



エンツォ

Enzo

ベヨネッタの住む"掃き溜め"と呼ばれる街で、情報屋・仕事仲介屋として活動する商売人。仕事の相手は暗黒街の大物から、とある悪魔狩人までと、かなり幅広い。依頼料をピンハネするなど狡い一面を持つものの、その仕事は確実で早い。愛妻家で子煩悩な一面を持つ。



偉そうに机に足を乗せたポーズで、との神谷さんからのオーダーで作成。下品だけれど愛嬌があるエンツォは、非常に魅力的なキャラだと思います。（竹内）

…エンツォ君。最初はもっと
…感じでした。(島崎)







決定稿です。最終的にはイタリアンマフィアに憧れる成金情報屋、という感じになりました。ちょっとセコイ性格だけど子供をかわいがり、カミさんには頭が上がらない。エンツォの性格は想像がしやすいですね。(島崎)

エンツォのデザインが固まるのは早かったと記憶しています。なぜかチームでも愛されているキャラクター。もちろん僕にとっても思い入れの深いキャラです。(神谷)





ロダン

Rodin

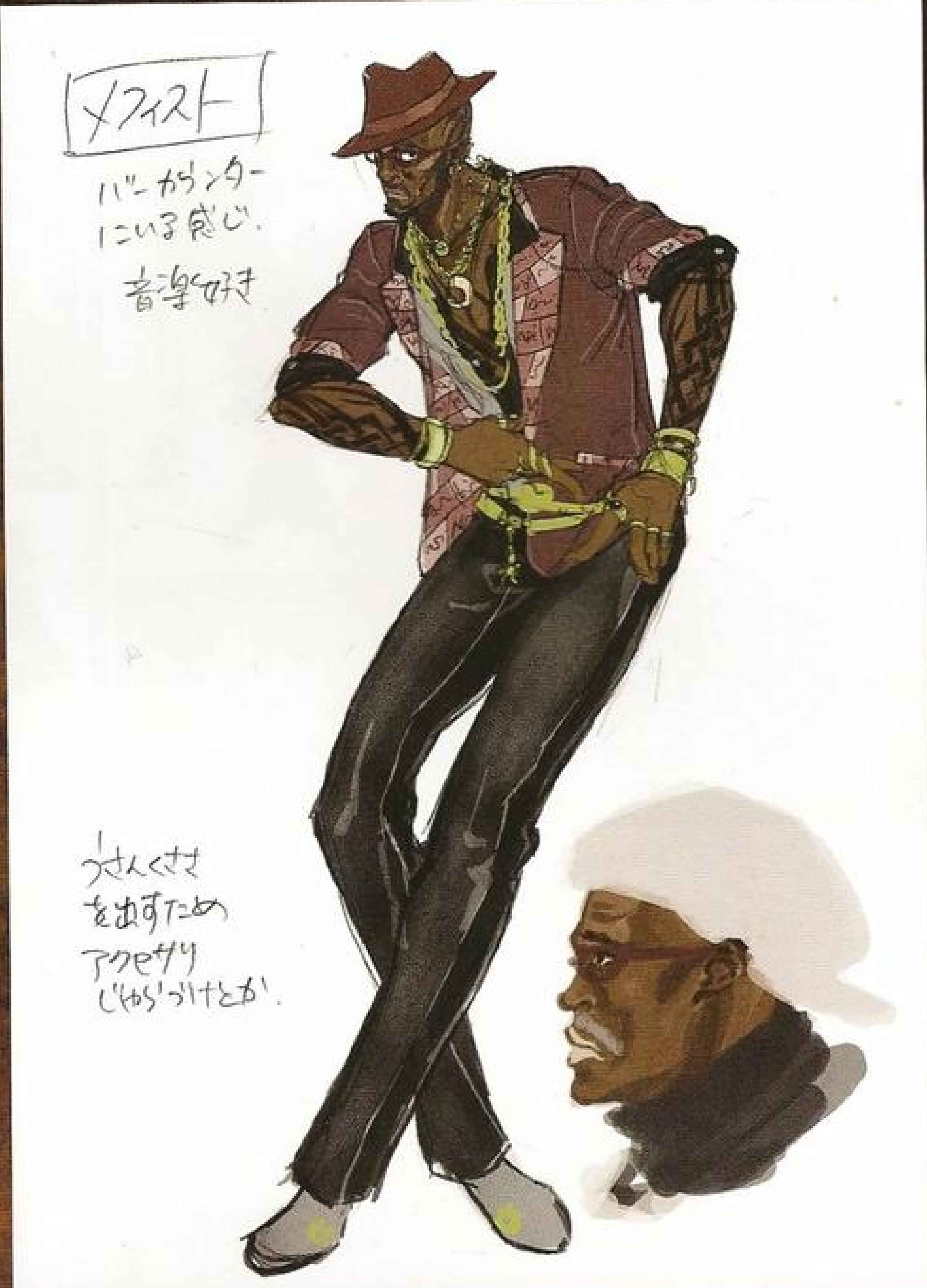
オシャレなカクテルからストロベリーサンデーまで提供する「The Gates of Hell（ゲイツ オブ ヘル）」のバーテンダー。その裏の顔は、馴染みの顔には金次第で武器を売るという武器商人。悪魔の力を宿した武器までをも扱うが、その出所はもちろん、そもそも彼の真の姿を知る者は誰もいない。



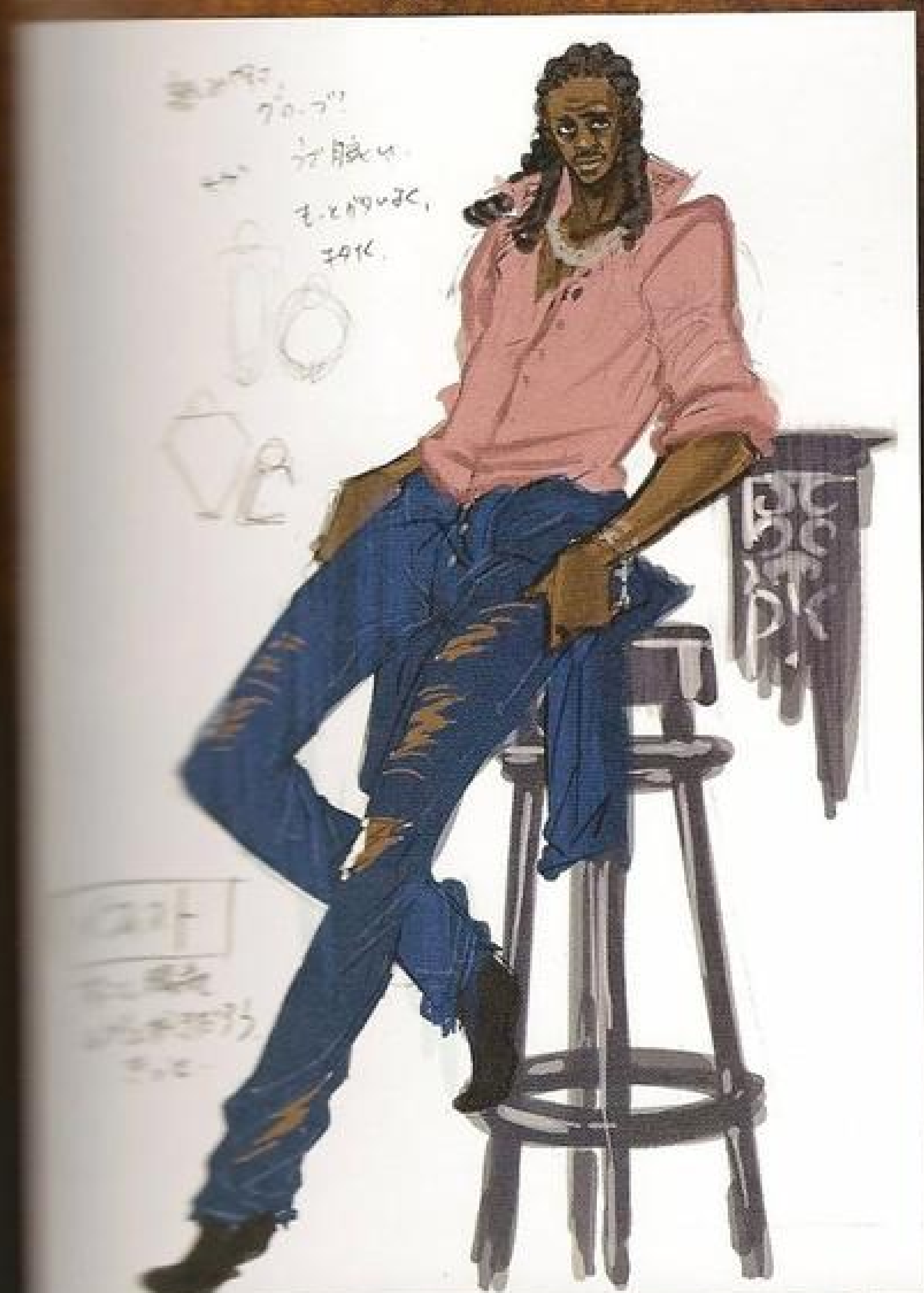
ロダンのこのカットはゲイツ オブ ヘルの雰囲気をだすっていう事だったかな…？で、お店からカウンターや小物を拝借してきました。（ロダンの全身が見えるようにとカウンターを透過加工したのは僕じゃないんですが!!）（ナカジョウ）

…です。最初はメフィストという名前で、もっと
…のおじさんでした。音楽好きというイメージ
…変わってないつもりです。（島崎）





…てますね。少し若め。ウンチク垂れそうなあんちゃ
…というのでツナギなんて着せてみました。（島崎）







魔界を行き来する設定は既にあったので、もっと呪術的な要素を入れよう、ということでアクセサリーじゃらじゃらつけたり、呪符が縫いこんである服を着せてみたりしています。ちょっとお安いイメージになったのでボツになりました。（島崎）



ここらへんからガチムチへ路線変更。ベヨネッタは線の細いキャラ（男にしても）が多いのでロダンは武器工だしマッチョがいいよね、という話で変更になったと思います。（島崎）





決定稿です。コートを描いてからは早かったですね。神谷Ｄの要望でミドル丈に。コートの前身ごろはコウモリ羽みたいなカッティングになっています。悪魔側だから。（島崎）

世界観に広がりを持たせるため、ダンテと違いベヨには"仲間"が欲しい…と思って、設定したキャラです。武器を斡旋する悪魔、という案はすぐに思いついたのですが、デザインを進めていくうちにパワフルな人物に生まれ変わりました。（神谷）



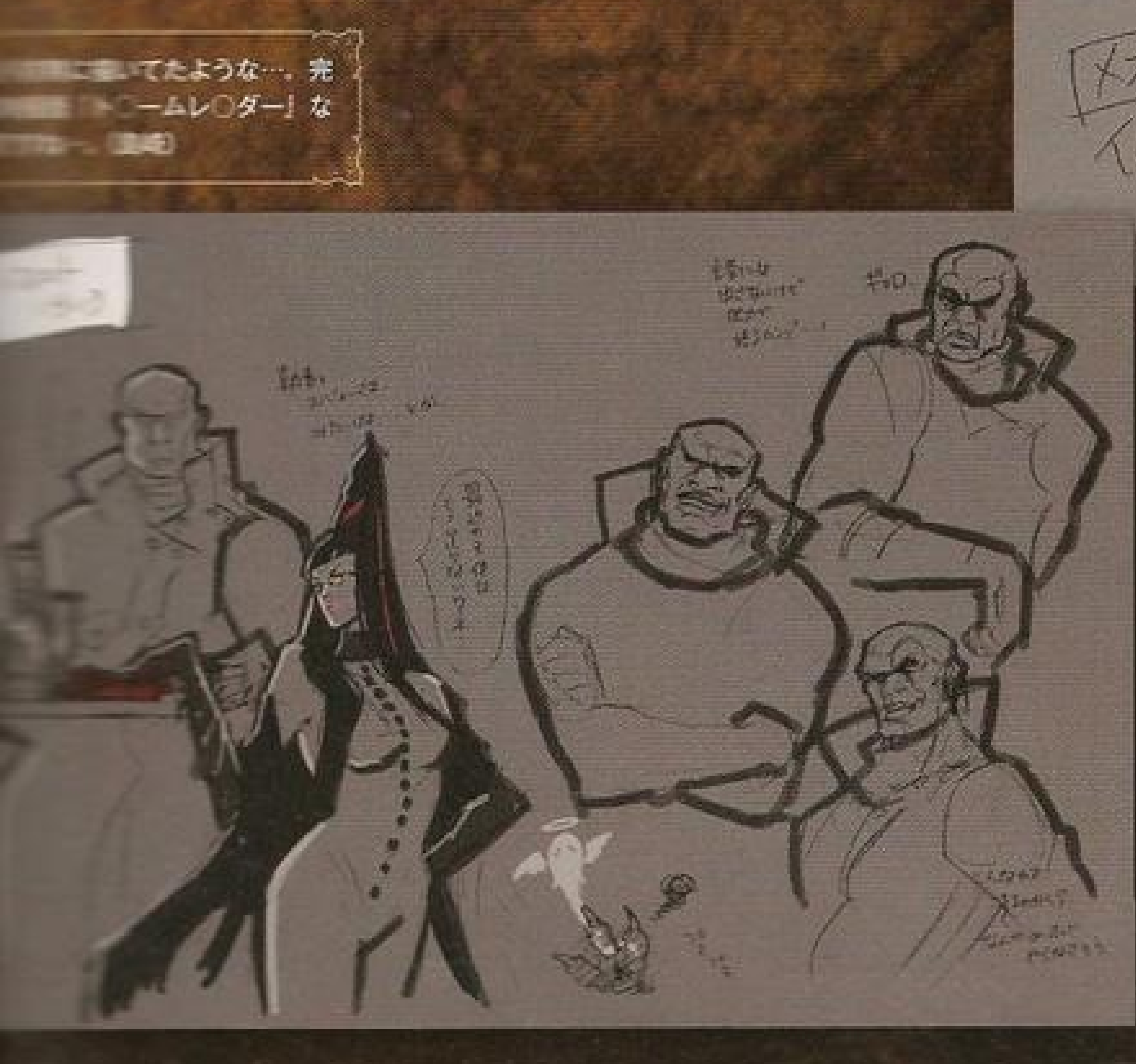


…ラスを外した時の瞳は悪魔側、という設定だったの
…させて不気味な感じにしていました。モデル制
…とコミカルに見えてしまうという理由で普通
…になりましたね。右側左側で金銀アクセをつけ
…的な意味合いがあるみたいです。（島崎）

…た方は御存知だと思いますが、武器「ロ
…に、天使たちの武器もかつてロダンが作った
…ます。彼の過去をいつか是非描いてみた
…



…てたような…。完
…ーム レ○ダー」な
…



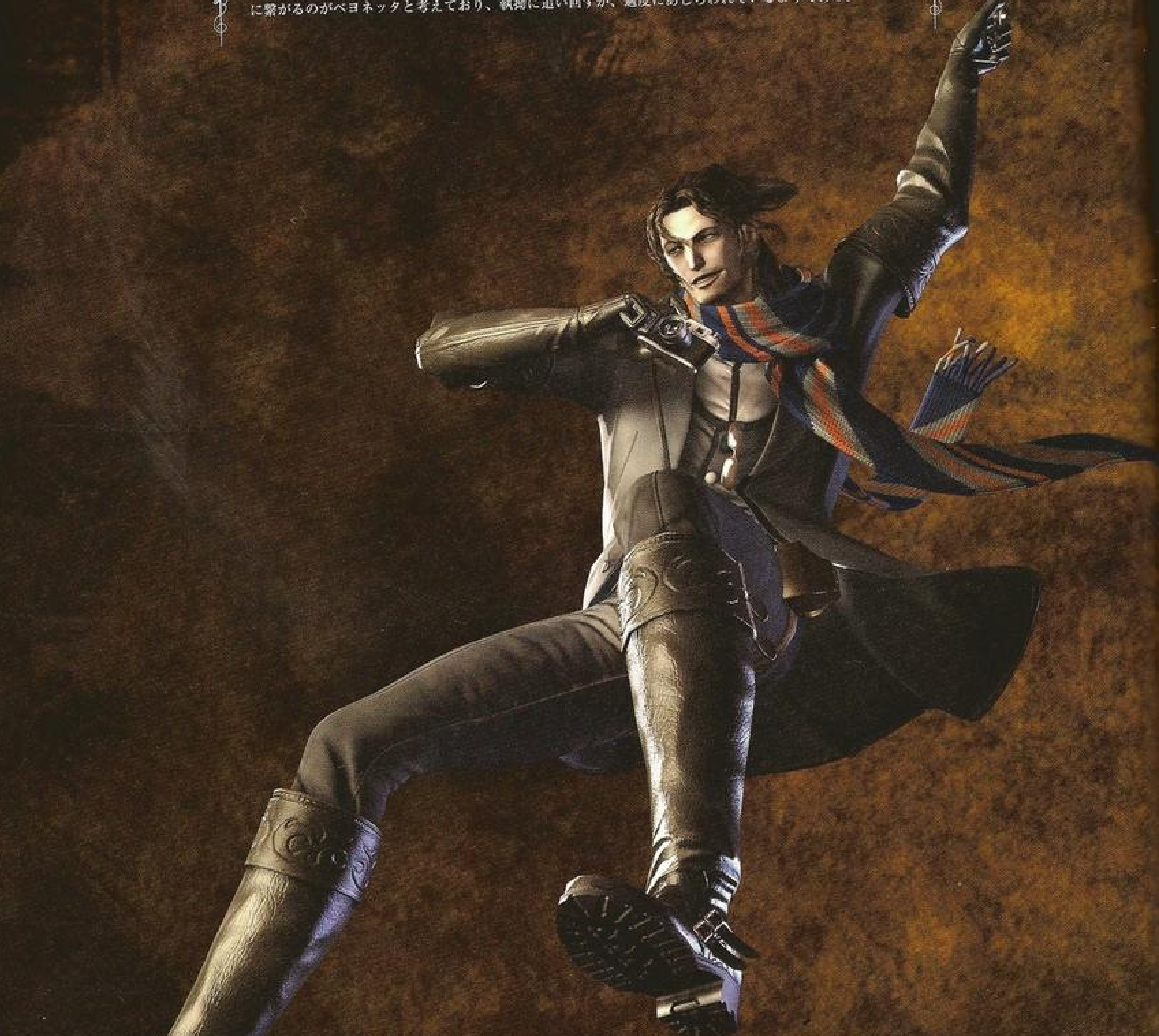
実は元天使、という設定は初期からあったので、背中の刺青は天使の羽を意識して。ヘイロウを集めるとロダンが天使に戻るという事でその時の演出用に描いたんですが…もちろん、そんな演出を作る時間はありませんでしたー。（島崎）

確か初期にチームにいた山中（『マッドワールド』のデザイナー）が「堕天使」の案を出してくれ、即決した記憶があります。その瞬間、「隠しボスはコイツだな」という野望も閃きました。（神谷）

ルカ

Luka

自称・フリーのジャーナリストだが、その対象はもっぱらベヨネッタという青年。ベヨネッタからは「チェシャ」と呼ばれている。幼少の頃に目の前でジャーナリストである父親を惨殺された過去を持つ。その死に繋がるのがベヨネッタと考えており、執拗に追い回すが、適度にあしらわれているようである。



ルカ君です。ワイヤーで空中撮影といった感じでしょうか。数少ない人間ですけど、何気にすごい身体能力ですよね。三枚目な彼ですが、パブ用の素材なので顔がかっこよくなるようにライティングの調整に時間をかけました。(吉村)

…ジャーナリストなのは決まってい
…と思ってスポーティ
…なー？　覚えていないです。
…と言われてボツ。（島崎）











ベヨネッタ劇中の季節は最初冬の予定だったのでどのキャラも冬服っぽいですね。ニットは描く度に隣の吉村さんが「それどーやって3Dモデルにしよう…（ー－；）」と頭を悩ませていたのを覚えています。（島崎）

シンプルだけど何か一つ特徴的なアイテムを、と思って描いていました。ルカは劇中一番地味キャラなので変なものもつけられないしでどれ見てもフツーの服ですね…。後いつもデザインがわかりづらいポーズを取らせては描き始めて後悔します。（島崎）

ちょい若いめに。二枚目半くらいを目指して描いてました。お調子者という感じだったので少しチャラいのもいいかなと思いつつ。（島崎）

フォーマルな服を着つつどっかで崩す、みたいな感じにしたかったのでニットとか着ていますね。（島崎）

イマイチ特徴がないな、と思って大きめなマフラーとかをつけ始めました。黄色か青かでルカは迷っていましたが、神谷Dのひと声により、青系に。（島崎）











決定稿です。割とイイ感じにチャラくなった気がします。結構女性ウケを目指したつもりなんですけど皆様どうでしょうか？　やっぱ地味ですか？（島崎）

シナリオを考えている時に、姉御肌のベヨと絡ませるには、ちょっと年下で経験の浅い男がいいなあと思い、ルカを設定しました。年上の女性に弄ばれたいという、チェリーな僕自身の願望の現れでもあります。（神谷）

決定稿前のバリエーションです。スリーピースは決まったので、髪形とか色の配分具合を。神谷Dは「ここでもシックにいきたいから、黒多目で」と話していましたね。（島崎）



…小物まで気を使うルカ
…ゴツめより繊細なものを
…ありません。(島崎)





ヴィグリッド潜入時の装束です。潜む気全くなさそうですね。(島崎)





…ーンに出てくるルカの子
…、子供の頃からマフラー
…ですね。すんなり決まっ
…出がない…。(島崎)

セレッサ

Cereza

ヴィグリッドでベヨネッタが、天使に襲われそうになっていたところを助けた少女。父親に呼ばれてヴィグリッドに来たが、はぐれてしまったという。黒い猫のぬいぐるみを大切そうに抱え、ベヨネッタを「ママ」と呼んで懐いてくる。しかし、この純粋な少女が、世界を大きく動かす秘密を持っていた。



セレッサはゲーム中のモーションも一部担当させてもらいましたが、初めてモデルをもらって、普通に立っている待機ポーズを作成した時、神谷Dに「おばさん!!（笑）」と言われたのが今でも僕の前頭葉に焼きついています。最終的に、島崎さんに手伝ってもらって今のかわいいポーズのセレッサに生まれ変わりました。感謝感謝!!（ナカジョウ）



寝巻きのまま召喚されて出てきた、という話だったのでネグリジェ的な形にしています。一番左の髪型はベヨネッタだとわかりやすい(?)のでボツ。なんで三つ編みになったかは覚えてないですー。（島崎）

、これはちょっと大きすぎる、と
ボツです。（島崎）





決定稿。セレッサは島崎自身が３Ｄモデルを担当したんですが、苦労しました。子供の顔ってむずかしい…。実はジャンヌの子供モデルの顔はほとんどセレッサからメガネとっただけだったりします。あっちは素直にかわいいのになー。（ーー；）（島崎）

ルカと同様、セレッサもベヨとの絡みが面白そうなキャラを、ということで設定しました。小さな子供に翻弄されるベヨの姿に、彼女の意外な魅力を見出した方も多いのではないでしょうか。ちなみにキャラを配置してから筋書きを考えたので、当初はセレッサがベヨと同一人物だという設定も、バルドルとの血縁関係もありませんでした。シナリオが決まってから、改めて「記憶が曖昧になる３歳くらいの子を」とオーダーしました。（神谷）





当時、セレッサのチェシャ人形は決定稿にあるような上等な作りでＯＫをもらっていたんですが、人形のモデルを実際作った後に神谷Ｄの一声が。「アレ？言わなかったっけ？　もっとボロボロのやつにしてって」…聞いてないっすよ‼(笑)。で、急遽このボロボロチェシャを作るハメになったのでした。（島崎）

バルドル

Balder

人工島「イスラ・デル・ソル」を造り上げるほどの資金力と権力を有し、ヴィグリッドを実効支配する巨大複合企業体「イザヴェルグループ」。そのトップに立ち、賢者の最後の生き残りと言われて人々の崇拝を集めている。その素性や目的は一切不明。



椅子に座らせてみたり、両手を広げてみたりと、いろんなパターンを作成してみたのですが、最終的にはこのポーズで決定しました。やっぱりバルドルと言えばこのポーズですね。（竹内）





バルドルは最初、スカート履かせようと思ってたんですよね。奇天烈な変態オヤジにしたかったので。（島崎）







変わった感じが欲しくて服に剥製を縫い付けてみたりしました。今描いたらもう少し落ち着いたデザインになるかも。何も考えないで描いていた時だから出たんでしょうね。こういうものが。（島崎）



聖職者、という設定もあったので、ガウンやローブをイメージした感じへ。この時何故か和の要素も入れたりしていました。ちょっと国籍わからない感じにしたかったんだと思います。仮面はミステリアスだから。モノクルはもちろんベヨキャラメガネ繋がりでつけようと思っていたものです。やり過ぎかな、と思っていましたが意外に神谷Dからはそんなにツッコミは来なかったですね。（島崎）

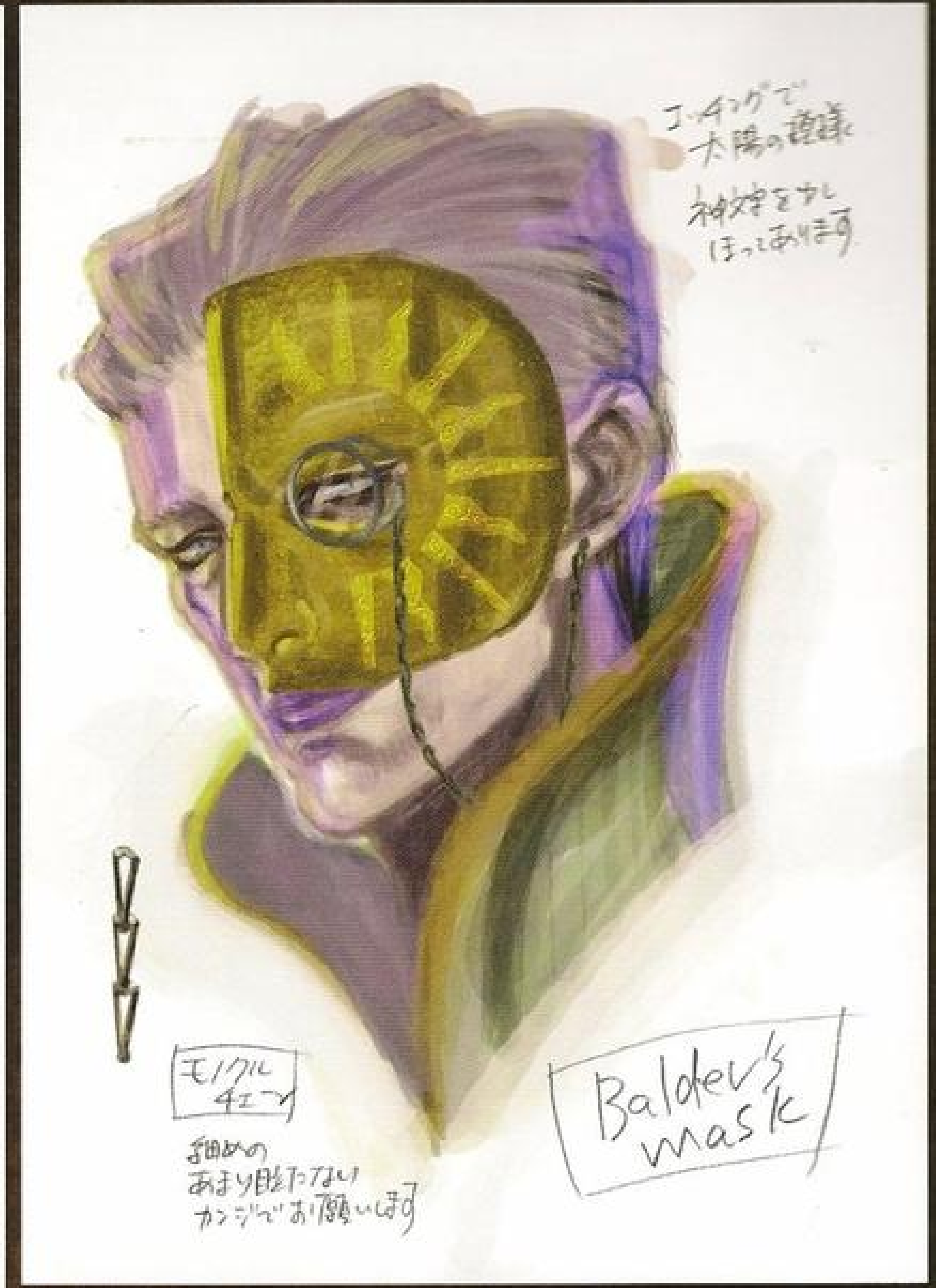




決定稿です。白孔雀の剥製をつけたので、洋服の柄のモチーフ等は全て孔雀の羽に、襟フチの文字は神文字でまとめました。バルドルも割とすんなり決まったので思い出話があんまりないですね…。橋本Pと中村が結構気に入ってくれたのを覚えています。（島崎）

最初に思い描いていたのは、アル・パチーノのようなスーツの似合うナイスミドルだったんですが、どういう流れでこうなったのか記憶にありません。強烈な個性をもつキャラなので、こいつの過去の物語も描いてみたいですね。（神谷）





仮面にもディティールを、ということで太陽をモチーフにバリエーションを。カタチが変形しているものは「やり過ぎ」の一言の下、全ボツとなりました。決定稿はシンプルなエッチングに落ち着いています。（島崎）



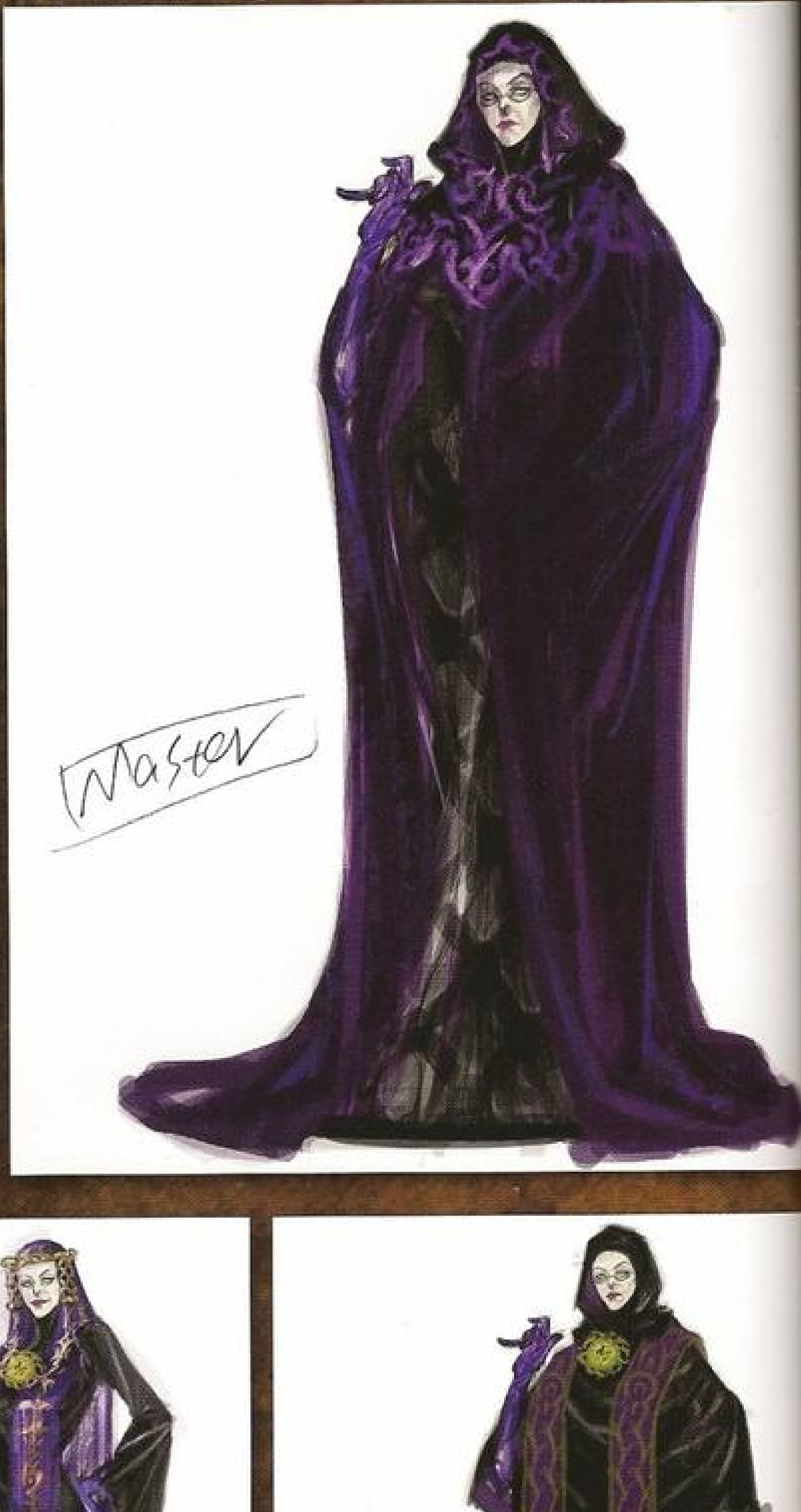


アンブラの魔女
Umbran Witches

かつてのヴィグリッドで栄えた術者集団。歴史の観測者として"ルーメンの賢者"と互いを畏怖し合い、交わりを厳しく禁じて力の均衡を保っていた。ヨーロッパの辺境ヴィグリッドを拠点に栄えたが、ある時を境に争い始め、結果、その魔力に畏怖した人々によって行われた魔女狩りにより、滅び去ったと言われている。

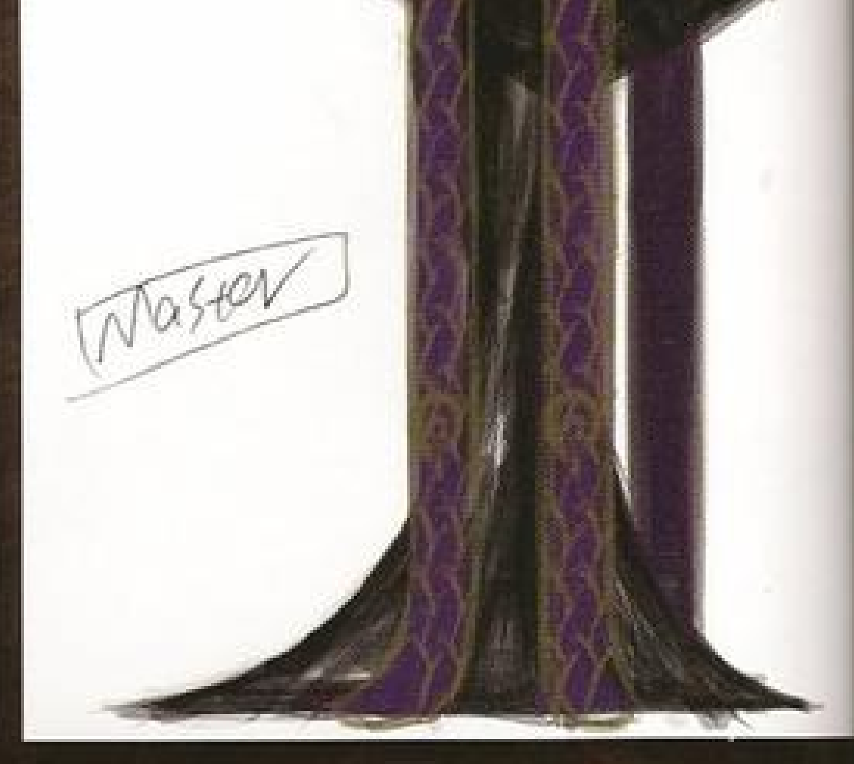


アンブラの長は最初ベヨたちと同じ現代に出てくるもんだと勘違いしていたのでなんだかどっかのセレブなおばあちゃんみたいになってますね。何歳になっても魔女だからナイスバディ！です。（島崎）









500年前の回想に出て来るんだよ、と言われたので急に古めかしい感じに変更。ただ、ド派手な印象が抜けなくてずーっと神谷Dに『やり過ぎ、やり過ぎ』とのリテイクを食らうハメに、段々地味になってきているのがわかりますね。（島崎）





小さく映ることが多かったので何か威厳を持たせられるようなシルエットを、ということで色々つけてみてます。だいたい月からイメージする形ですね。（島崎）

余談ですが、長を演じてくれた声優のオバチャンの迫真の演技は、現場でも空気を凍り付かせるほどでした。JP と「あの人が担任の先生だったら何でも言うことを聞く」と震え上がってました。（神谷）







アンブラの戦士たち。階級的には下級戦士ですね。ジャンヌはエリートなので上級戦士。ベヨネッタは力を持ちつつも忌み子なので階級は下級と同じくらい…といった感じでしょうか。戦うということで最終的にパンツスタイルで四丁拳銃を装備することになりました。ほんとは何体も顔を変えて作るはずでしたが…やはりそんな時間ありませんでした…。（島崎）

ゲーム冒頭の時計台落下のシーンは、追い詰められた魔女一族の最後の戦いを描いたシーンです。周囲を見ると、天使と戦ったり、天使に連れ去られたりしている魔女たちがいるんですが…気付いたでしょうか？（神谷）





ベヨママ。彼女とバルドルの間にはどんな話があったのでしょうね。劇中に登場する彼女は既に異端とされていますが、この身なりからするとかなりデキる使い手なのではないでしょうか…？（島崎）

ベヨの母親とバルドルのストーリーも掘り下げてみたいものの一つです。当時バルドルにも良心はあったんじゃないか？…などと妄想するのも楽しいですね。（神谷）



大急ぎでデザイン（といっても単純）して大急ぎで作った思い出があります。手足の鎖が痛々しいですね。幼いセレッサはきっとママと離されても抜け出してこっそり会いに行ってたのでしょうね。（島崎）

ヴィグリッド・シティ警備兵
Vigrid Security Forces

兵士はモメました。何度もリテイクをもらい、もっと宗教的なイメージではなく現代的なイメージで、と言われていました。このテの知識がない島崎にとって地味に難関でしたね。最終的にはなんとかまとまりましたが、正直ベヨネッタの次にしんどかったキャラです。こーゆーのはやはり小手川さんが得意ですね。（島崎）

こいつも、ミリタリー系のデザインを掴み切れない島崎の初期のデザインに目眩を覚えたキャラのひとつですね。ゲーム中、ルカを追いかけてくるヤツはちょっと太目の体型になってます（ドジっ子設定）。最終ステージには白バージョンの警備員がいますが、思いつきで白くしたワリにはかなりカッコ良くて大満足だったのに、ゲーム中は半透明でほとんど分からず…。（神谷）









ヴィグリッド市民たち
Vigridians









ヴィグリッド市民には貧民、下級、中級、上級と階級があります。宗教都市、ということで揃いのローブを羽織ってはいますが、下級市民たちは普通に色々職業を持って暮らしている一般市民ですね。（島崎）

出来れば市民はゲーム中にもっと出したかったですね。この手のゲームは、ステージに余計な（邪魔な）人間を出さないようにするお膳立てが必要です。プルガトリオの設定は、そんな理由から生まれました。これなら街の喧騒をそのままに、プレーヤーが行動することができますからね。大都会で暴れるベヨも見てみたいですね。（神谷）



貧民。スケジュールの都合でゲーム中には出て来ないですが、ヴィグリッドのような栄えている街も一歩路地裏に入れば裏の姿が見えますよ、という落差を見せる為に用意されたものです。（島崎）

市民はモーションもたくさんのバリエーションが用意されていました。祈ったり、会話したり、道端で寝てたり…。残念ながら、スケジュールやメモリの都合で実装はされませんでした。（神谷）



中級市民です。中級層は神官、司祭等、宗教関係の仕事についている人々という設定だったので、格好はかなり宗教色の強いものになっています。若い頃のバルドルもこの装束になっています。（島崎）







上級市民たちは単に信仰心の強い人々ということだけではなく、企業としても栄華を誇っていたイザヴェル社のエリートでもあります。下級、中級の人々と違ってラグナ教の黒い裏側も知って操っている人々じゃないでしょうか。女性版は最初、バルドルお付の秘書として二人くらい傍につける予定でした。（島崎）





「チーム・ジュベレウス」
画：橋本祐介

Chapter 2

畏怖すら感じさせる、いままで誰も見たことのなかった異形の姿——。
その美しさは、「敵が天使」というコンセプトに多大なる力を与えた。聖なる者でもあり、邪悪なる者でもあるという相反する二面性を見事に表現するだけでなく、細部にまで渡って作り込まれたその意匠を紹介する。



Affinity

Third Sphere Angels

AFFINITY

Third Sphere Angels



下級三隊　天使

アフィニティ

天使のヒエラルキーにおいて、最下位の階級「精霊」に属し、信仰心を持つ人間にとって最も身近な神使である。純白の翼で空から舞い降り、頭上に頂いた光輪で迷える者の行く道を照らすと信じられている。手に携える神具は、正しき者を救う誓いを表すだけでなく、心悪しき者を討ち倒す強力な武器にもなる。



全体的なイメージとして「表情を出さない＝心理的な怖さ」を要素として入れています。外装が剥がれたときのコンセプトはその逆です。中身のイメージは●宙●獣。部位の名称は「アフィニティ脳」とか、「アフィニティ胃」とか話しながらデザインした覚えがあります。（橋本）

橋本君は本来エフェクトデザイナーでしたが、チーム発足当初は厳密に担当が決まっていなかったので、取りあえず天使のデザインもしてもらうことにしました。その絵を僕が一発で気に入ったので、その後も書き続けてもらうことになったのですが、橋本君が「本当に僕がやっていいんですか？」と戸惑っていたのを覚えています。（神谷）





ザコにも武器、体型のバリエーションがほしいということだったので、赤→万能型、黄色→大きくて一撃が強力な武器を持っているというようなイメージです。発射する弾には音符が入っていたりします。（橋本）

ちなみに天使は登場する順番で、アルファベット順に名前を付けています（抜けもありますが）。…なので敵セットが決定するまで名前を付けることが出来ず、「ザコ天使」「ツメ天使」などという名前が定着してしまいました。（神谷）







Applaud

Third Sphere Archangels

APPLAUD

Third Sphere Archangels

下級三隊　大天使

アプラウド

第六ヒエラルキーの能天使で、中位三隊の「子」に属する。より霊的な存在に近くなり、天に仇なす悪しき者たちを滅ぼす。天使の格付けでは下位とはいえ、人間より遥かに高次であり、霊力の強い人間でもこの天使に出会うことは稀。戦闘能力に長けており、悪魔との争いでは目覚ましい活躍を見せる。



Ardor

Third Sphere Principalities

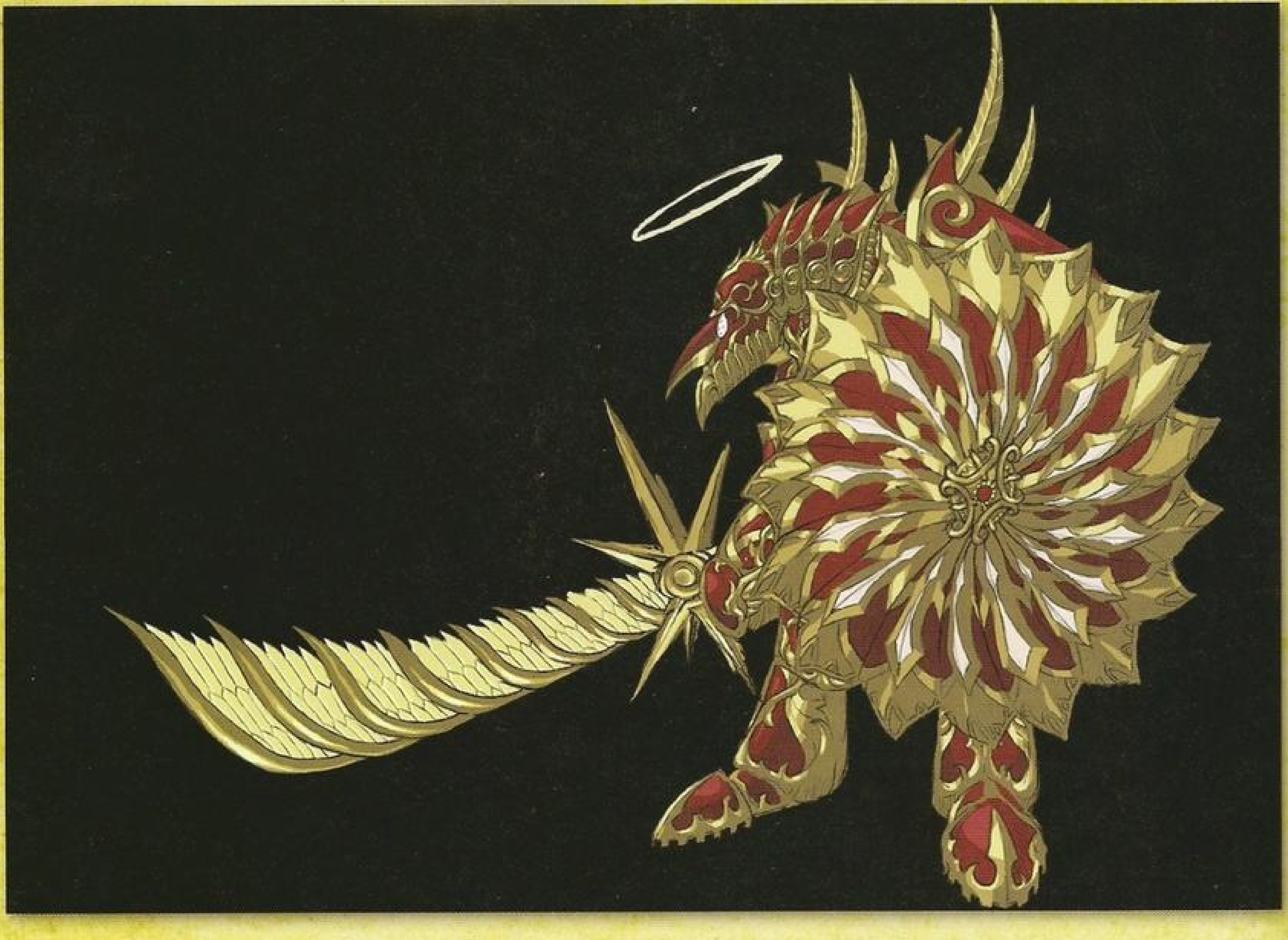
ARDOR

Third Sphere Principalities

下級三隊　権天使

アーダー

天使下位三隊「精霊」の中で最上位となる、権天使の位を冠した神使。悪霊からの守護を司り、その身に堅牢な鎧と盾を備えている。幸福を侵す悪しき者に対して容赦なく神力を振るうその姿は、救いを求める人間から強い崇拝の念を集める。





少し騎士の要素を入れた少しクラスの高い天使もほしいと思ってデザインしました。剣と斧のバージョンを描いたのですが、結果的に斧はなくなりました。（橋本）



Beloved
Second Sphere Powers

BELOVED
Second Sphere Powers



中級三隊　能天使

ビラブド

第六ヒエラルキーの能天使で、中位三隊の「子」に属する。より霊的な存在に近くなり、天に仇なす悪しき者たちを滅ぼす役割も担っている。天使の格付けでは下位とは言え、人間より遥かに高次であり、霊力の強い人間でも、この天使に出会うことは稀であろう。戦闘能力に長けており、悪魔との争いでは彼らの目覚しい活躍が、よく見られる。

Braves
First Sphere Cherubim

BRAVES
First Sphere Cherubim



上級三隊　智天使

ブレイブス

「神を運ぶもの」と伝えられるブレイブスは三体で行動し、その頭上に能天使のヘイロウを頂いているが、実は自らの力を三分しているに過ぎず、有事の際には三位一体となって本来の姿——天使のヒエラルキー第二位の智天使——となる。天界随一の豪腕を誇り、その力で裁きを受けた魔の物は数知れない。

Dear & Decorations

Third Sphere Angels

DEAR & DECORATIONS

Third Sphere Angels



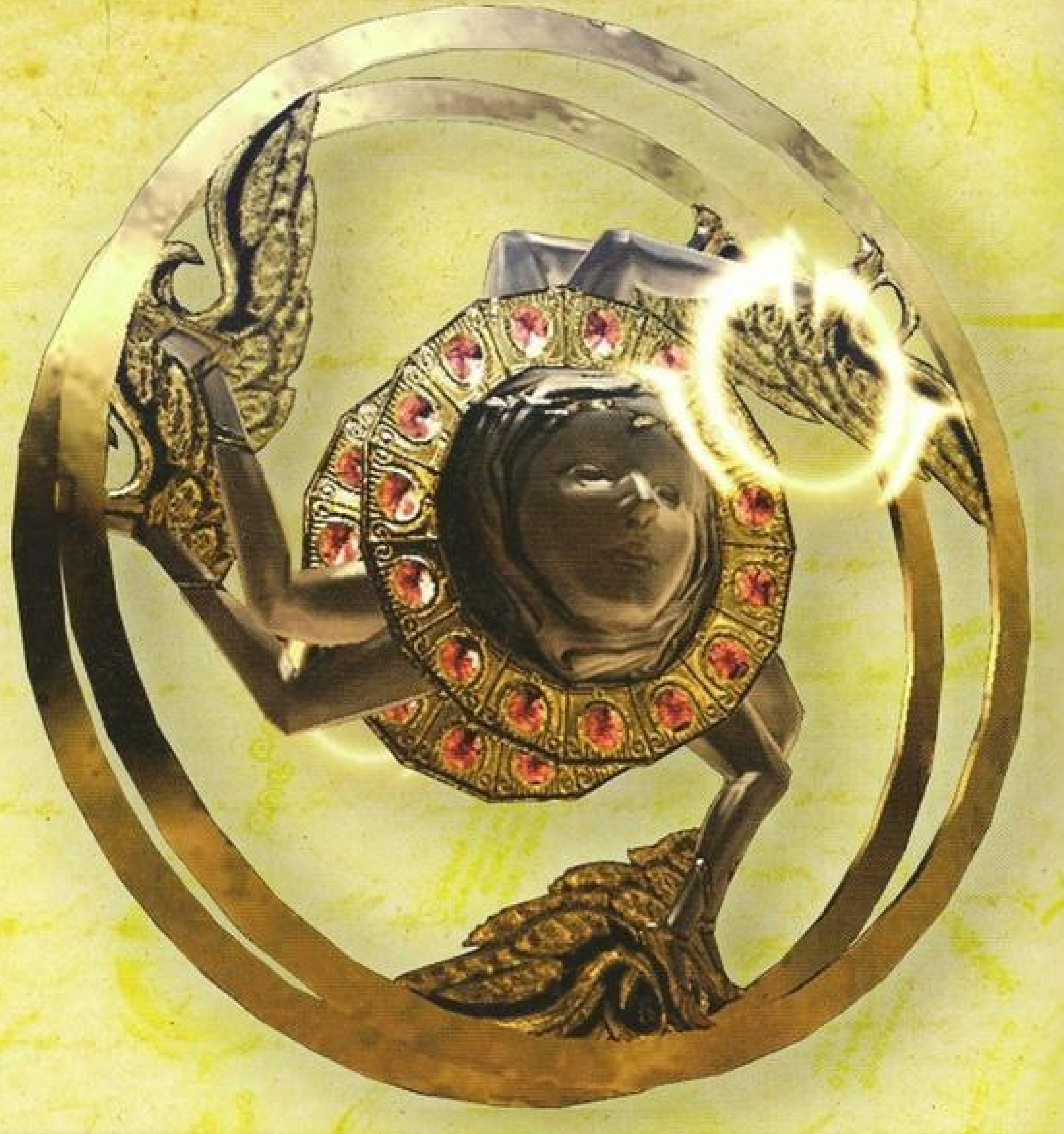
下級三隊　天使

ディア＆
デコレイションズ

霊的な力が低く、物質世界、つまり人間界でも比較的目撃例の多い天使。威厳に満ちた顔を持つディアが、赤子の顔のデコレイションズを無数に伴って現れる。気まぐれに矢を放つ姿から、キューピッドと混同されることも多いが、その矢で信者の心を打って夢中にさせる様は、さながら愛の女神のようでもある。

Enchant
Third Sphere Angels

ENCHANT
Third Sphere Angels



下級三隊　天使

エンチャント

車輪のような姿をした天使。人が人を超えることを善しとせず、その中であがき続けることを強要するために神が創造した運命の形——それが、その円環の姿の意味である。エンチャントは、人が神の領域に立ち入らないようにする監視者として、神への報告、さらに人間の悪しき行いを正す役目を担っている。

どちらもデザインに１日かけれなかった天使たちです。とくにデコレイションズはゲーム中にパカパカ中身が見え隠れする仕様になっていて…ゲーム中ではキモかったですね（笑）。（橋本）





神秘的な獣型を目指し、主に顔に特徴をつけてデザインした天使です。じゃれてるようで、いつの間にか腕を喰われてしまうような獣のイメージですね。飼いならしてみたいヤツです。(橋本)

Fearless
Second Sphere Dominions

FEARLESS
Second Sphere Dominions

中級三隊　主天使

フィアレス

天使のヒエラルキーにおいて、第四位に数えられる主天使。神の裁きと畏怖される雷を操り、人々に神の威光を知らしめる。驕れる人間が天の逆鱗に触れた時、その怒りを稲妻として轟かせる。

Fairness
Second Sphere Virtues

FAIRNESS
Second Sphere Virtues

中級三隊　力天使

フェアネス

実現象としての炎を用いた奇跡を司る力天使。その力は勇気を象徴するとされる。その炎は、この天使が認めた者にとっては闇を払う希望の光であるが、認めざるものには地獄の業火となる。



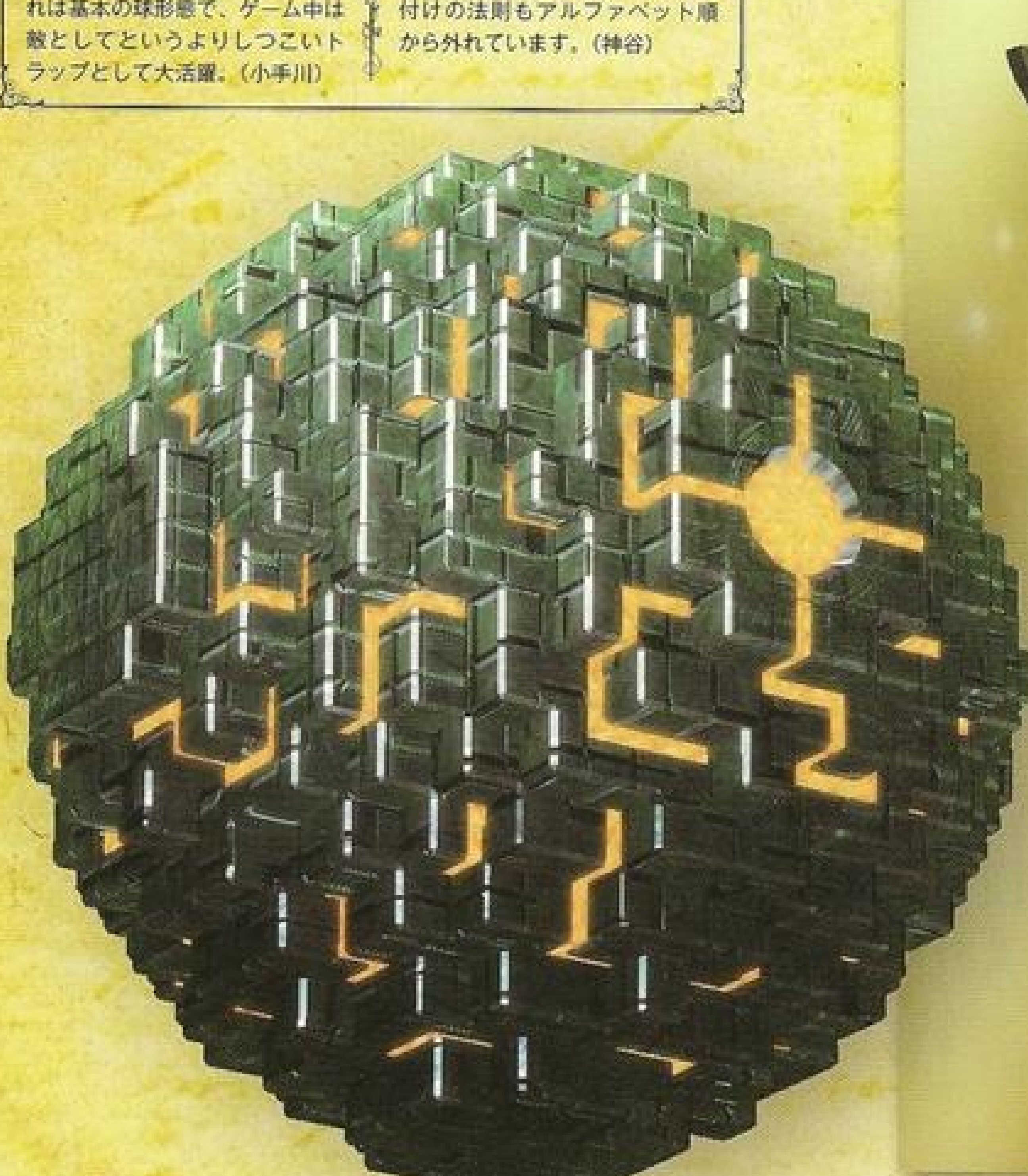


Golem
Occult Device
GOLEM
Occult Device



魔天導器
ゴーレム

その昔、自国を侵略戦争から守るために魔女と賢者の一族が作り上げた、巨大な兵器。魔女あるいは賢者だけが、この物体を使役する術を持ち、怪物のような姿に変化させて敵を襲わせたという。操る者の力が強いほど、ゴーレムもより強力になる。中枢部にある、術者の命令を受け取るコアが弱点だが、これを破壊できる兵器は、まずない。度重なる戦争に備えて多数のゴーレムが製造されたが、魔女と賢者の一族はこれらを悪用されないよう、秘術を使って異次元へ隠したが、500年も経ったいまなお、主の命を待つゴーレムは、どこかに眠っているという。



ゴーレムは魔女と神官の共有財産で、どちらでも使用できるガーディアンとして作られました。これは基本の球形態で、ゲーム中は敵としてというよりしつこいトラップとして大活躍。（小手川）

ゴーレムはちょっと異色で、賢者と魔女が作った魔導兵器という設定です。天使ではないので、名付けの法則もアルファベット順から外れています。（神谷）



ゴーレムのデザインはベヨネッタの召喚する魔界の獣の逆になるようにしています。これは西洋竜のゴモラに対する東洋龍の形態。のど元の「逆鱗」の位置に弱点のコアがあります。（小手川）

巨人の手であるヘカトンケイルに対しては特にモチーフはありませんが、掌に目のあるデザインの物としました。（妖怪の手の目？）これも例によって６本あるヘカトンケイルに対して２本しか出ません。挙句の果てにバレーボールにされてしまいます。（小手川）

大カラスのマルファスに対してこちらはギリシア・ローマのフェニックスの形態に。炎をまとっていないのは人造物ゆえ出力が足りないからです。コアは炎の色なのですが。（小手川）









クモのファンタズマラネアに対しては腹部を生かしてアンコール・トムの四面仏をイメージしたデザインに。殆どトンチみたいなデザインですがモーションがモーションだけにゲーム中はクモにしか見えません。ああん。（小手川）

ムカデであるスコロペンドラに対してはアステカの神性であるケツァルコアトルをイメージしたデザインに。実は長さはスコロペンドラの１／３くらいしかありません。（小手川）





ベタな敵キャラクターも混ぜておきたいと思い、賢者側の暗殺部隊と勝手に妄想してデザインした天使です。最初は素手だったのですが、神谷さんから大きな爪の武器を持たせてほしいというオーダーで現状の形になりました。（橋本）

コイツらは当初青だけだったのですが、試した赤もカッコ良かったので双子という設定を付け加えました。急遽生まれた赤い方は、某宇宙鉄人の兄をモチーフに顔のデザインをアレンジしてます。青い方が弟っぽい顔だったので。（神谷）

Grace & Glory

Second Sphere Virtues

GRACE & GLORY

Second Sphere Virtues



中級三隊　力天使

グレイス＆グローリー

炎を纏うグレイスと雷を操るグローリーは双子の天使で、常に二体一組で神を護衛している。この天使は共に気性が荒く、天使の兵卒を率いる軍神として描かれることも多い。その腕に備えた巨大な爪の如き神具が、彼らのその荒々しさを象徴していると言えよう。人間たちの間で、双子がほかの人間よりも霊力が強いと信じられているのは、この天使たちの祝福があるためと信じられている。



Gracious & Glorious

First Sphere Seraphim

GRACIOUS & GLORIOUS

First Sphere Seraphim

上級三隊　熾天使

グラシアス＆グロリアス

天使の九階級における最上位の天使「熾天使」で、神への愛と情熱を司る。純白の鎧を纏ったグラシアスと、漆黒の鎧のグロリアスは、二体一組でいることが多いとされるが、その存在自体が伝説的であり、実在するのかどうかも不明である。強大な神力を持つ彼らが、魔の軍勢との戦の場に現れた記録がないのは、彼らが力を振るえば世界が崩壊するからとも、誰も生き残らず伝える者がいないからとも言われる。



Harmony

Second Sphere Dominions

HARMONY

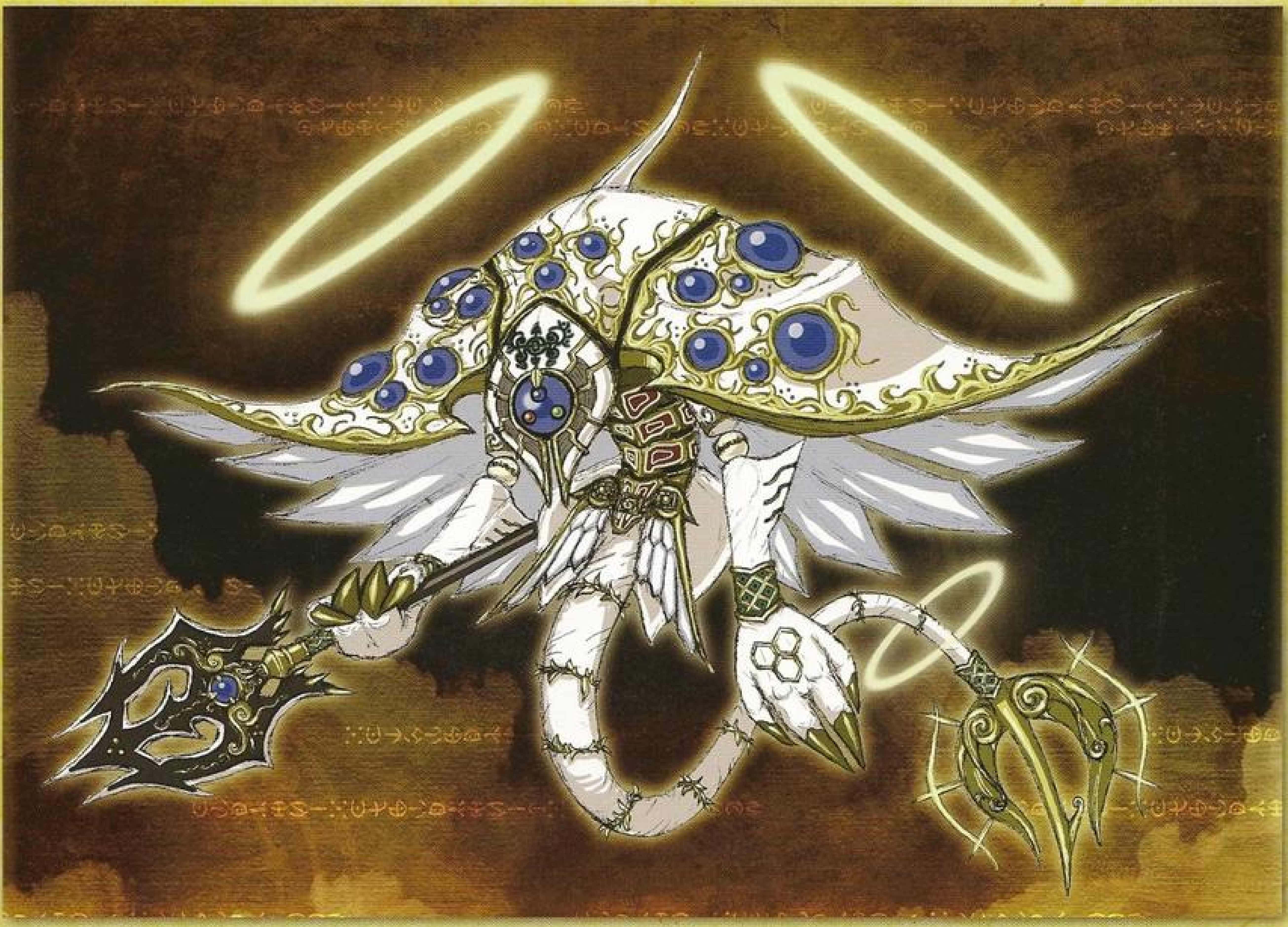
Second Sphere Dominions

中級三隊　主天使

ハーモニー

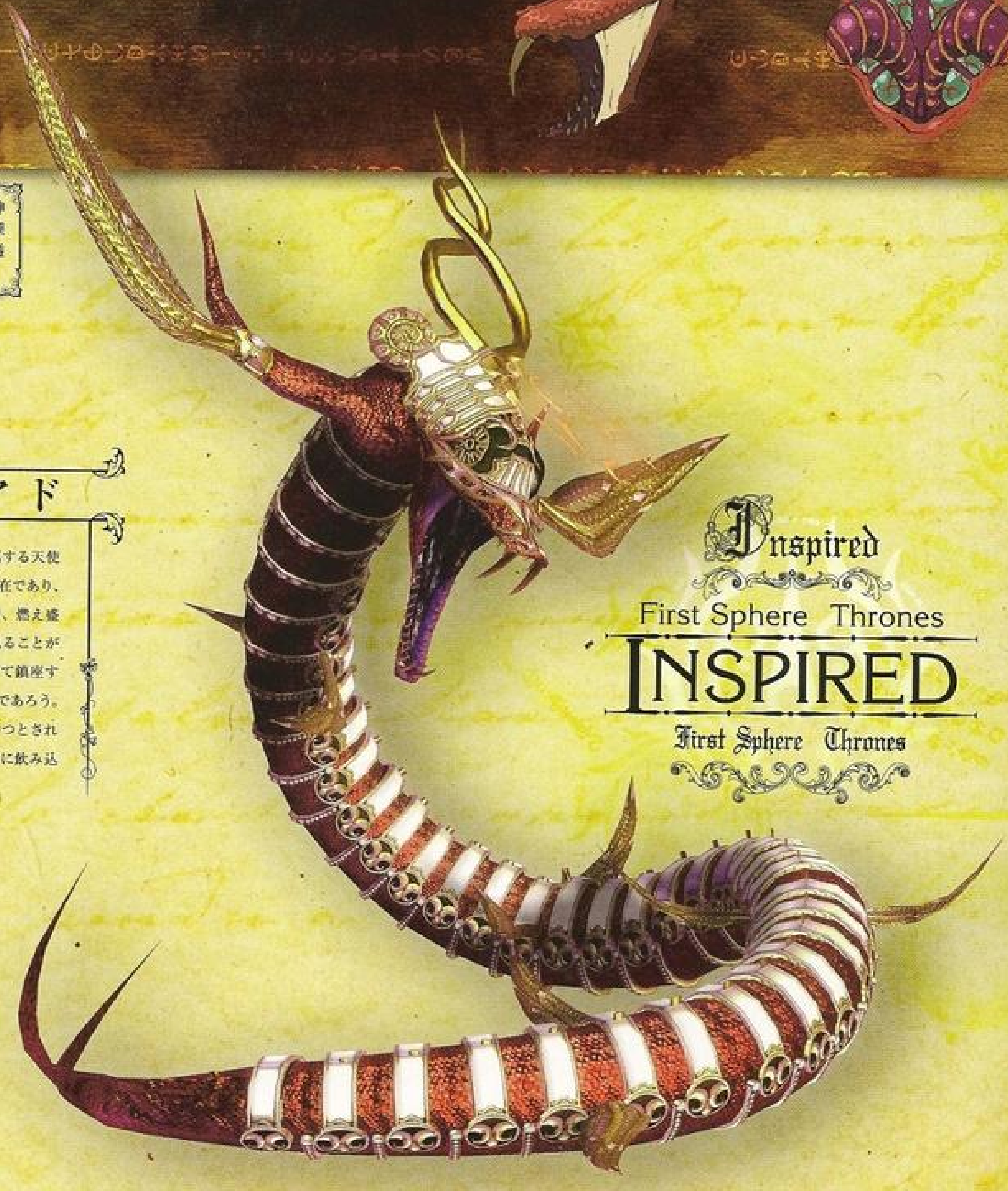
「統治」「主権」「支配」を意味する主天使の中でも、「調和」の名を持つこの天使は、特別に平和の象徴と捉えられている。我々の世界に顕現する時にはオーロラのような光に見えると言われるが、プルガトリオから見ると、ヒレのような羽を大きく広げた姿となっている。天界では、空の守護を担っていると言われる。

召喚獣全般のデザインをされた山崎さんデザインのハーモニー。ラフの段階から特徴的なデザインだったので変更点はほとんどナシ。ゲーム中の拷問技「チェーンソー」を見た時のハーモニーのリアクションは必見ですよ。（橋本）





蛇のようなシルエットで空を飛んでいる天使も神秘的だなと妄想してデザインしました。中身は深海魚のようなイメージ。質感はガラスのような透明感で、プニプニしている感じです。（橋本）



上級三隊　座天使

インスパイアド

天使上位三隊の「父」のヒエラルキーに属する天使で、座天使と呼ばれる。非常に高次な霊的存在であり、人間が出会うことはまずない。絵画などで、燃え盛る車輪の姿で描かれるインスパイアドを見ることができるが、これは長い体躯をぐるりと曲げて鎮座する姿を、霊感の強い画家が描き写したものであろう。自らの唯一神たる主の戦車を運ぶ役割を持つとされるが、実際は天に仇なす闇の眷族を無作為に飲み込もうと戦場を飛び回っているに過ぎない。

Inspired

First Sphere Thrones

INSPIRED

First Sphere Thrones

下級三隊　権天使

アイレニック

その姿は車と似ているが、言うまでもなくこの天使は有史以前の遥か昔より存在している。アイレニックは、天の意思をあまねく天界に伝令する役目を担うとされ、箱型の体に四つの車輪を付け、猛スピードで走る姿で表されることが多い。その速度は風よりも速く、人間界の数千倍とも言われる広大な天界を、僅か一日で走り抜ける。この天使が人間の前に姿を現すようになったのは、18世紀の中頃、産業革命に湧き始めた時代のことであり、人類初の蒸気機関で走る自動車が現れた頃と符合する。

Irenic

Third Sphere　Principalities

IRENIC

Third Sphere　Principalities



Joy
First Sphere Seraphim

JOY
First Sphere Seraphim

上級三隊　熾天使

ジョイ

天使のヒエラルキーの最上位に君臨する「熾天使」のひとり。このクラスの天使は、物質的な概念を越えた霊的な存在である。彼らがとる姿も川の流れのように不定形で、一時的なものでしかない。時に人間の女性形に似た姿を見せる熾天使・ジョイは、姿を変えるどころか、その身を分離させて複数の意識を持つことすら自在だという。



ベヨネッタと同じシルエットの敵がほしいといわれてデザインしました。瞬時に武器を組み替えるので、身体の末端には古代文明のようなギミックも入れてみたり。登場シーンでのダンスバトルは意味がよく分からなくて、大好きです！（橋本）





中級三隊　能天使

キンシップ

能天使において、天使の一軍を戦場に運ぶ役目を持つとされる存在。イザヴェル聖典のひとつ「創世記」にある、人類を滅ぼす洪水から逃れるために遣わされた方舟は、キンシップが顕現したものと言われ、光の飛魚を放って、悪しきものを打ち倒すという。

最初は魚をモチーフにしたガレー船のようなデザインをしていたのですが、ハンマーやロケットボックス、さらには波動砲？のようなギミックが付き現在の形になりました。意外？と難産した天使です。（橋本）

Kinship
Second Sphere Powers

KINSHIP
Second Sphere Powers





Fortitudo

Auditio

FORTITUDO

Auditio

フォルティトゥード

アウディティオ

中世の時代、天界はそれ自身が"偉大なる意思"を持ち、天の理を成すと考えられていた。「四元徳（カーディナル バーチュズ）」はその意思を四つに大別したものである。それらの意思が実体化した存在を「ラグナ」と呼び、とりわけ顕現した「忍耐、勇気（フォルティトゥード）」は、荒々しい姿で描かれた。

最初期の企画書から唯一、ゲーム本編に生き残ったデザインのフォルティトゥード。神谷さんからの修正は、頭を逆さにしてほしいということだけでした。ゲーム中の３Ｄモデルがすごい密度で、特に歯の部分が大好きですね。（橋本）



Temperantia
Auditio

TEMPERANTIA
Auditio



アウディティオ

テンパランチア

「四元徳（カーディナル バーチュズ）」のうち、「節制（テンパランチア）」の意思は、ひときわ巨大な姿で描かれる。城のような胴体に巨木のような腕という、その泰然とした姿に、人々が如何にこのラグナを畏怖していたかが表れている。この意思の力が我々の世界に働く時、それは一国を飲み込むほどの巨大な竜巻となって現れる。



今回、大きな敵キャラクターが多数登場しますが、デカいキャラクターの 3D 化は非常に困難でした。モデリング担当の方々には上手く密度を出してもらい、本当に感謝しています。（橋本）

デザインしていた当時、ゲーム本編ではあんなに大きくなるとは思わなかったキャラクター。最後は腕をもがれ、ボコられるという可哀相なヤツ。（橋本）





戦闘シーンを描いたイメージ画。中身は自由にやらせてもらえたので、いろいろ想像できて楽しかったです。ベヨとのクロスカウンターが見たかった!!（橋本）



Fortitudo

Auditio

FORTITUDO

Auditio

アウディティオ

フォルティトゥード

中世の時代、天界はそれ自身が"偉大なる意思"を持ち、天の理を成すと考えられていた。「四元徳（カーディナル バーチュズ）」はその意思を四つに大別したものである。それらの意思が実体化した存在を「ラグナ」と呼び、とりわけ顕現した「忍耐、勇気（フォルティトゥード）」は、荒々しい姿で描かれた。

最初期の企画書から唯一、ゲーム本編に生き残ったデザインのフォルティトゥード。神谷さんからの修正は、頭を逆さにしてほしいということだけでした。ゲーム中の３Ｄモデルがすごい密度で、特に歯の部分が大好きですね。（橋本）



Temperantia Auditio

TEMPERANTIA
Auditio



アウディティオ

テンパランチア

「四元徳（カーディナル バーチュズ）」のうち、「節制（テンパランチア）」の意思は、ひときわ巨大な姿で描かれる。城のような胴体に巨木のような腕という、その泰然とした姿に、人々が如何にこのラグナを畏怖していたかが表れている。この意思の力が我々の世界に働く時、それは一国を飲み込むほどの巨大な竜巻となって現れる。



今回、大きな敵キャラクターが多数登場しますが、デカいキャラクターの 3D 化は非常に困難でした。モデリング担当の方々には上手く密度を出してもらい、本当に感謝しています。（橋本）

デザインしていた当時、ゲーム本編ではあんなに大きくなるとは思わなかったキャラクター。最後は腕をもがれ、ボコられるという可哀相なヤツ。（橋本）





戦闘シーンを描いたイメージ画。中身は自由にやらせてもらえたので、いろいろ想像できて楽しかったです。ベヨとのクロスカウンターが見たかった!!（橋本）



Iustitia
Auditio

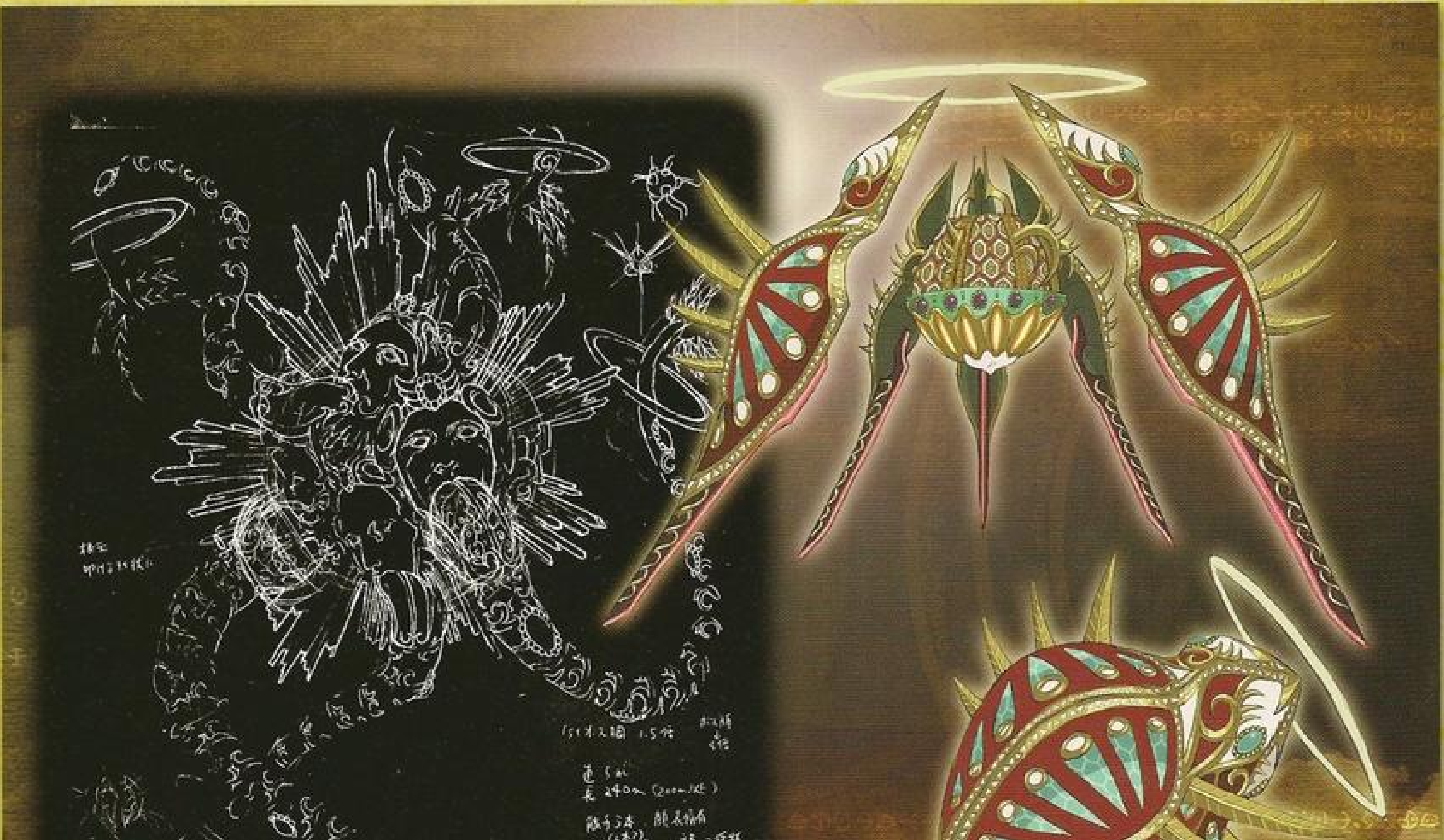
IUSTITIA
Auditio

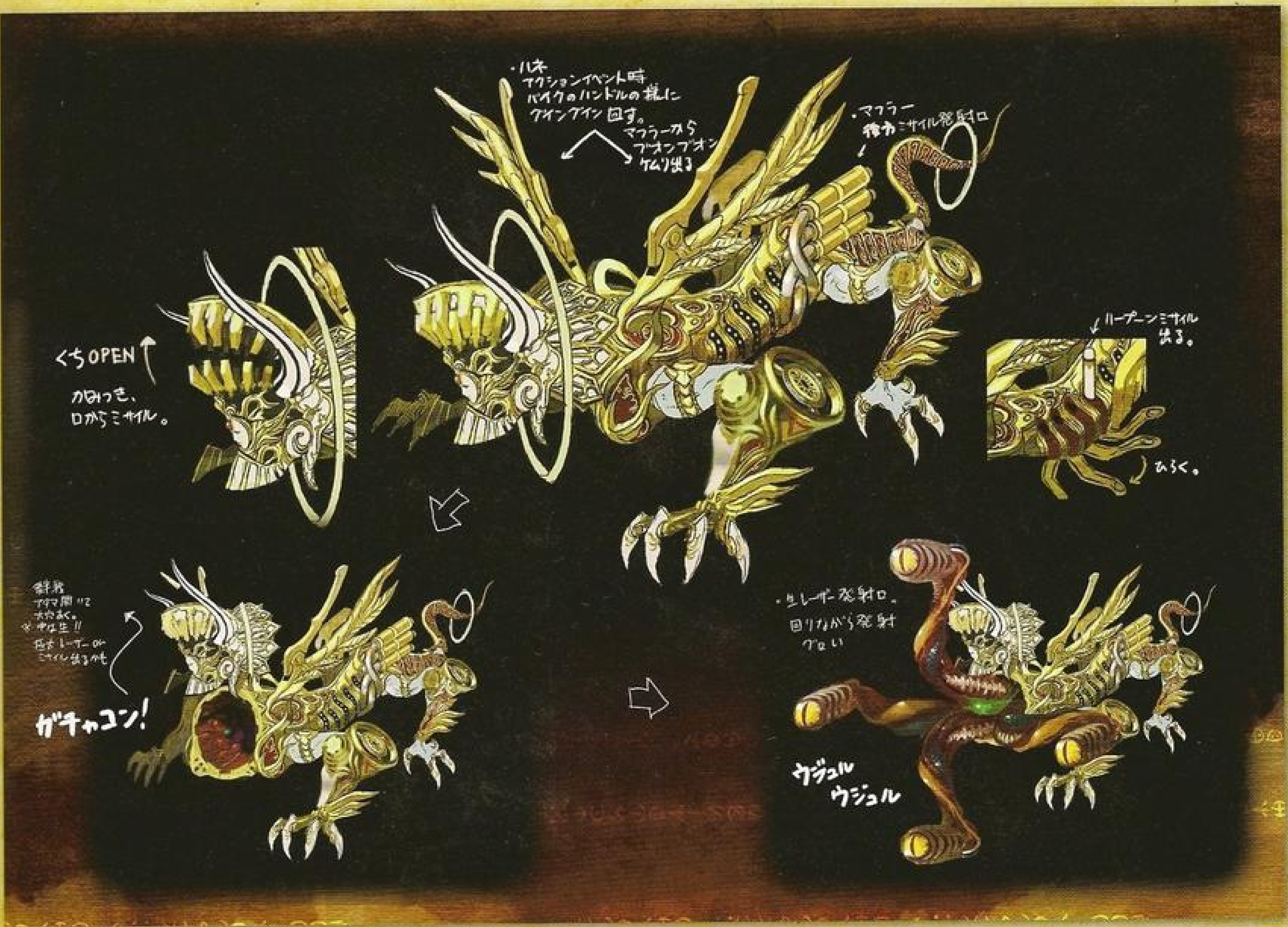
アウディティオ

ユスティジア

天の偉大なる意思「四元徳（カーディナル バーチュズ）」のうち、「正義（ユスティジア）」が表される姿は殊に異形である。幾つもの顔が集まってできた塊、そこから伸びる無数の触手は、まさに悪魔とも形容できる威容だ。正義を成すことの難しさが、描く者の心に大きい畏敬の念を抱かせるためだろうか。

左側はプロデューサーになってから時間を見つけて描いた物で、僕の手元にも存在しないデザイン画です（関係者のみなさん申し訳ありません）。右側の絵は当初、植物ステージなるものが存在していて、そのステージボスの予定だったデザイン画です。(橋本)





モデリング担当の吉村くんの手により"遊び心"たっぷりのギミックが追加されたサピエンチア。細部に貼られたデカールの詳細を知りたい方はベヨブログ「ボスモデリング」をチェックしてくださいね。（橋本）

Sapientia
Auditio

SAPIENTIA
Auditio

アウディティオ
サピエンチア

実体として描かれる「思慮、叡智（サピエンチア）」の意思は、大海原を泳ぐ海獣のような姿で表されることが多い。サピエンチアが人界に及ぼす影響は、津波や潮の満ち引きなどに例えられるが、大いなる海の営みこそ、天の意思の働きに他ならないという雄大な考えは、サピエンチアが慈愛に満ちた天の意思を代表するものであることを表している。



Courage
Sequi

COURAGE
Sequi



こいつらの名前はそれぞれ、「四元徳」の名前（ラテン語）を英語に変えたもの。その辺でも格調が一段低くなっています。「四元徳」に似ていますが力は全く及ばない、影武者のような役割なんでしょうね。本物が死んだ後に出てきますけど。（神谷）



Temperance
Sequi

TEMPERANCE
Sequi

Justice
Sequi
JUSTICE
Sequi



Prudence
Sequi
PRUDENCE
Sequi





最期、パンチでブッ飛ばされて霊体だけになってたので敢えなく太陽と同化しちゃいましたが、バルドルの策略も無くちゃんと天界で復活していたら、コイツはもっと強かったんじゃないか…などと妄想してます。またラストの遺影にあるように、実は人間で言えば16歳くらいのギャル系のコなんじゃないかとも妄想してます（だからベヨにブッ飛ばされたのかも…）。（神谷）

Jubileus Dea

JUBILEUS Dea

ジュベレウス（デア）

神話に登場する彼女の名は、実際に口に出すことが不可能な音節で構成されている。天の意思そのものである彼女を、人の言葉で表現することはできないからだ。だが物質世界に縛られる人間は、祈るために彼女の姿を描き、自らの言葉に置き換えねばならない。「祝宴」、「祝祭」を意味する言葉を当てはめたのは、それを唱えることで人々は天の意思を自らの喜びとしようとしたのだろう。このジュベレウスは、遥か太古に世界を巡る争い「ファースト ハルマゲドン」が起きた際、その頂点の座を追われた上に、三つに分かたれた世界のうち「光」を司る天界へと追いやられ、覚めない眠りについた。それ以来、光と闇の軍勢は、覇権を巡って激しく争い続けているという。彼女の復活、そして三世界の統一は、光の軍勢だけでなく、救いを求める人間にとっても、数世紀に及ぶ宿願なのだ。

モデリング用詳細画の最初の段階です。ジュベレウスのイメージ画は身を丸めている物しかなかったので基本ポーズでCGを作り、それに詳細を書き込んでいきます。完成まで何度もCG→詳細デザインを行う事に。（小手川）

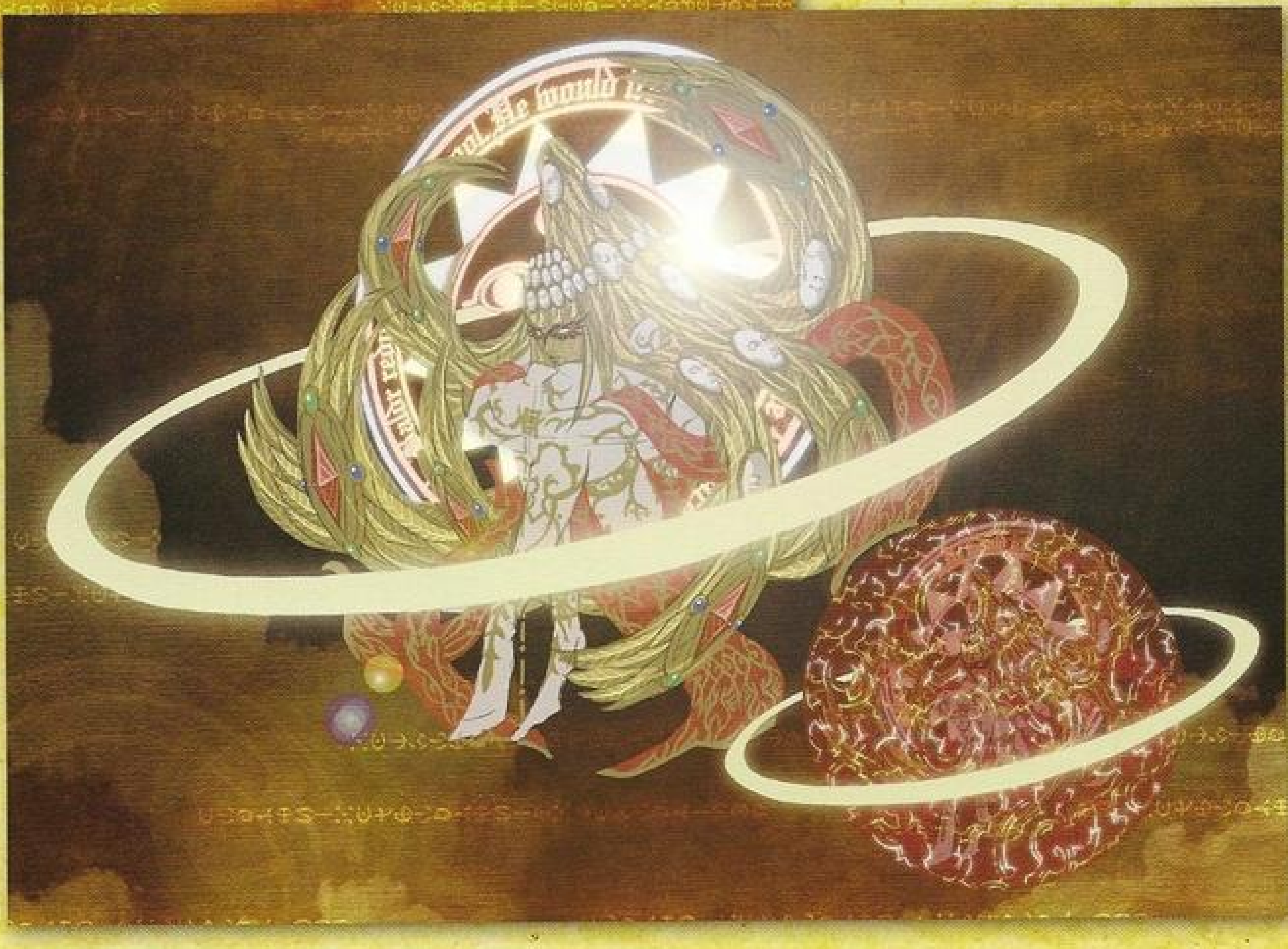


天使のイメージはやはり翼なので、ありがちですが取り入れました。ラスボスの威厳が発揮できるようなデザインにしました。（中村）



「どこかベヨネッタに似た印象で」というオーダーでデザインしたジュベレウス。女性キャラクターはなかなか描く機会がないので楽しかったですね。おとなしそうに見えますが、じつは（^ω^）ノな感じの性格だと思います。（橋本）

ジュベレウスのデザインは、敢えてベヨネッタと共通するイメージで描いてもらいました。強いものの姿は究極的には同じ地点に到達する、ということを示唆するためです。というワケで女王シバも似た姿なのです。三者ともそれぞれ三位一体の世界の象徴的存在だから、というのも理由のひとつです。（神谷）





シナリオ上、セレッサを取り込んで"観測"させる必要があったので、胸部に彼女の顔が露出したデザインに。倫理的な問題を指摘されないか内心心配でした。（神谷）



Father Balder

The Lumen Sage

FATHER BALDER

The Lumen Sage

ルーメンの賢者

ファーザーバルドル

500年前、魔女狩りを扇動して、アンブラの魔女のみならず、同族の賢者さえ全滅に追いやったうえ、ジャンヌを術で操り、私欲のために利用した。力のある賢者として将来を嘱望されながら、一族の禁を破ってひとりの魔女と交わり、子をもうけた。それは、歴史の観測者たる"世界の目"を手にするための策略であった。500年に渡って人々の信仰心を集め、光・闇・混沌の三世界の統治者"ジュベレウス"の復活とともに、己の血を受け継いだ魔女・ベヨネッタと共に"世界の目"となり、新たな宇宙を創造せんとする。



ドンさん渾身の隠しボス。本編に組み込む敵は"常識的"な難易度に調整しなくてはならないんですが、オマケ系は結構ブッ飛んだことが出来ます。ゲーム中最強のコイツは、ドンさんの剥き出しの情念の塊のようなものですね。ちなみにファーザーロダンは天界の実力者。コイツがバルドルに似ているのではなく、バルドルがコイツに似ているのです。（神谷）

無限の者

ファーザー ロダン

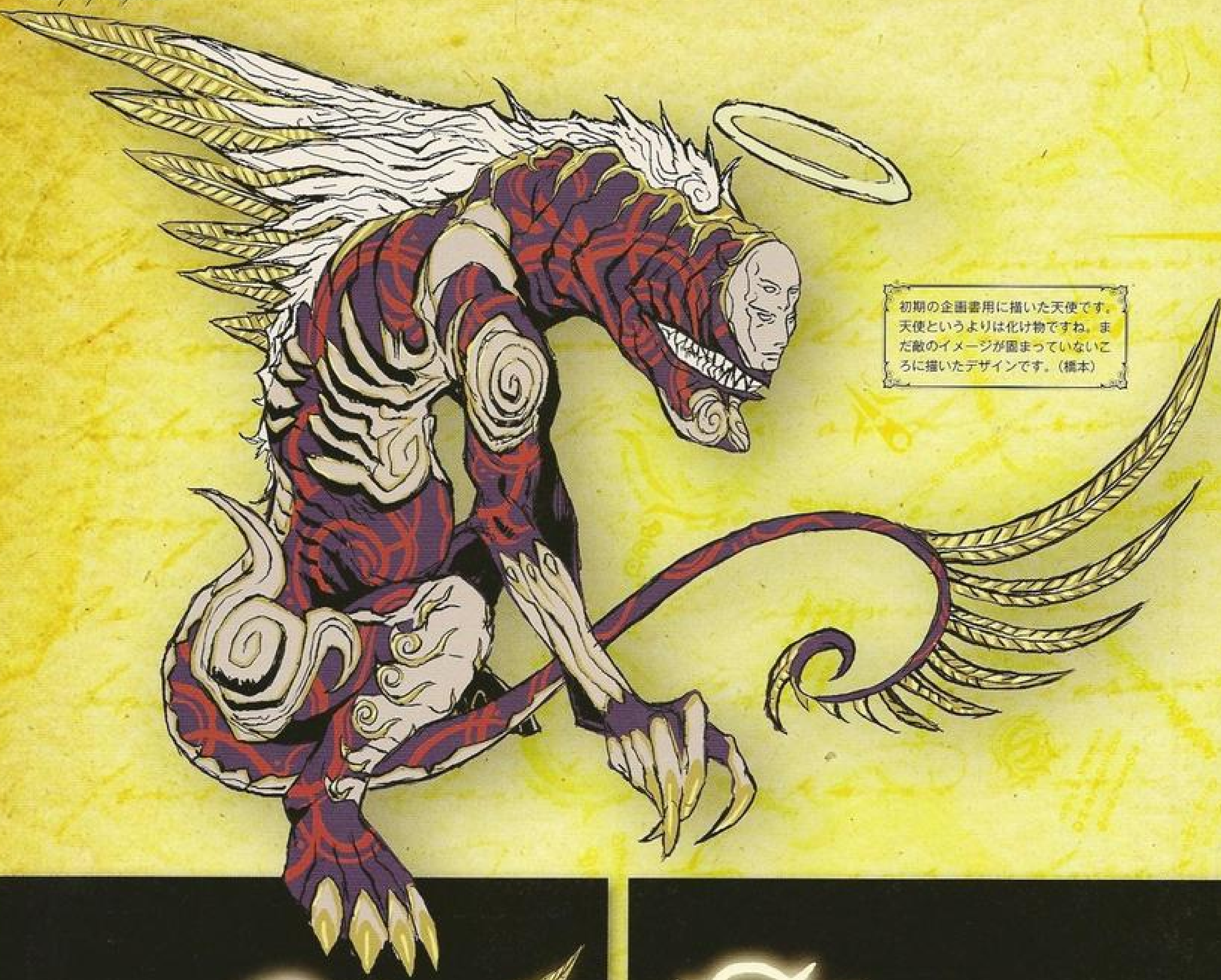
かつて天界の一部を治めていた、高位の天使。不滅の命を持ち、「無限の者」と畏怖された。天の意思に背いて反乱を起こし、争いに敗れて魔界へ堕ちたと伝えられるが、彼の力を恐れた天の意思が、彼を罠にかけて堕落させたという言い伝えもある。天界にいた頃は"創造"を司る天使であり、優れた武器、防具を創作した。天界を追われ悪魔に転じた後の彼は、まったく無秩序な魔界での争いの日々に疲れ、やがて魔界からも姿を消したという。その後の彼を知る者は、誰もいない。

Father Rodin

The Infinite One

FATHER RODIN

The Infinite One



初期の企画書用に描いた天使です。天使というよりは化け物ですね。まだ敵のイメージが固まっていないころに描いたデザインです。（橋本）



編隊を組んで攻撃をしてくるイメージでデザインしました。（橋本）



何を仕掛けてくるか分からない「魔法使い」のような雰囲気を出そうとデザインしました。（橋本）

当初は魔界側の住人も登場させようということでデザインしたキャラクターですが、内容と物量の関係で本編には未登場。次回では魔界の世界も見てみたいですよね？（橋本）

当初のシナリオでは、冒頭で悪魔との戦闘を描く予定でした。その後でより強い天使ザコを登場させることで、「悪魔より天使の方が強えェ！」というのを実感させたかったんです。ウルトラマンAで怪獣より強い"超獣"が登場したのと同じです。（神谷）



天使側の組織に納得ができず、強さだけを追い求めている「一匹狼」という妄想でデザインした天使でしたが、物量の都合でボツに…。個人的には一番のお気に入りキャラです。（橋本）





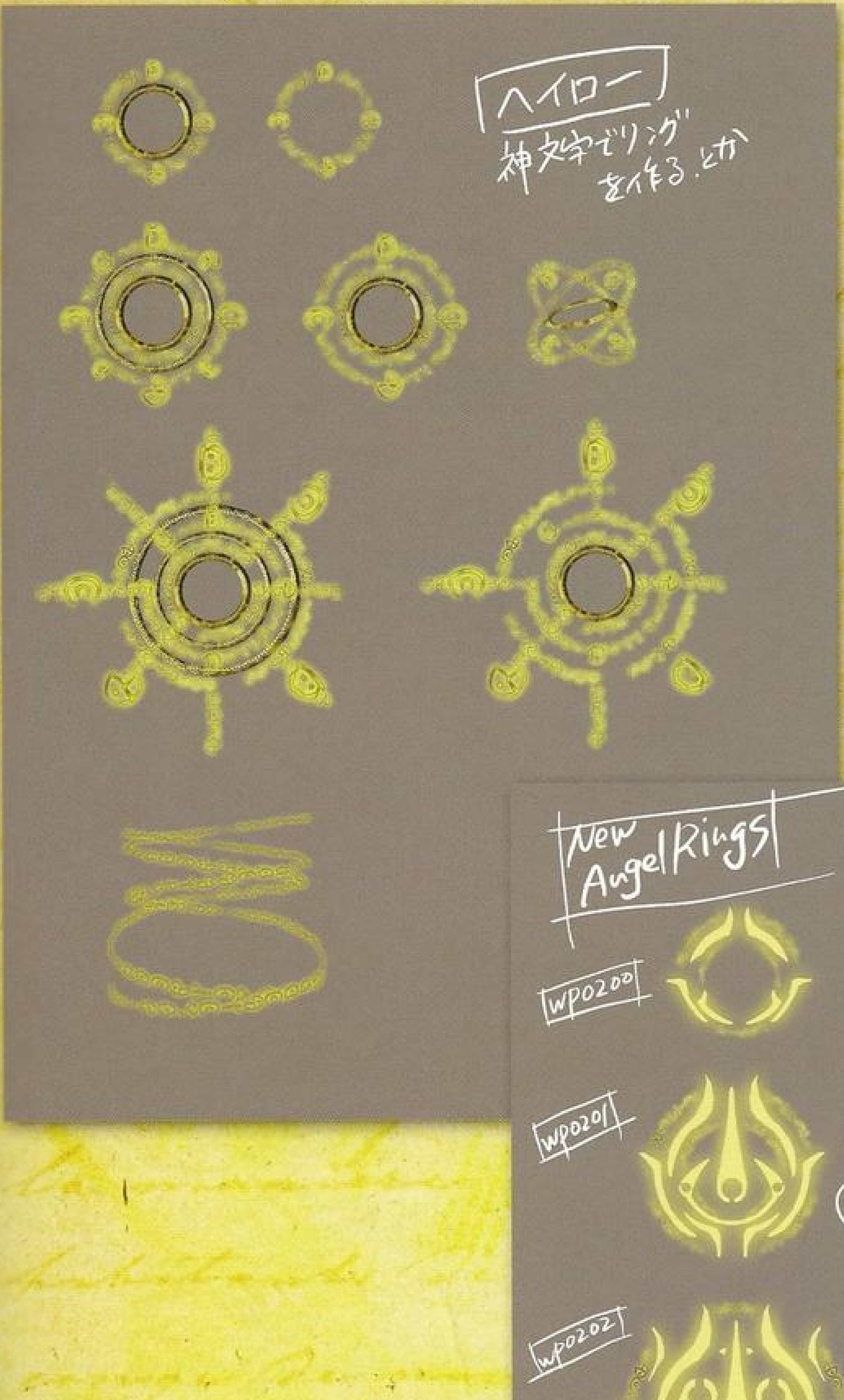
企画の最初期段階で敵のデザインコンペをした時のアイデアスケッチ集。世界各地や外宇宙の神性などがモチーフになっています。（小手川）











レアメタル

ヘイロウ

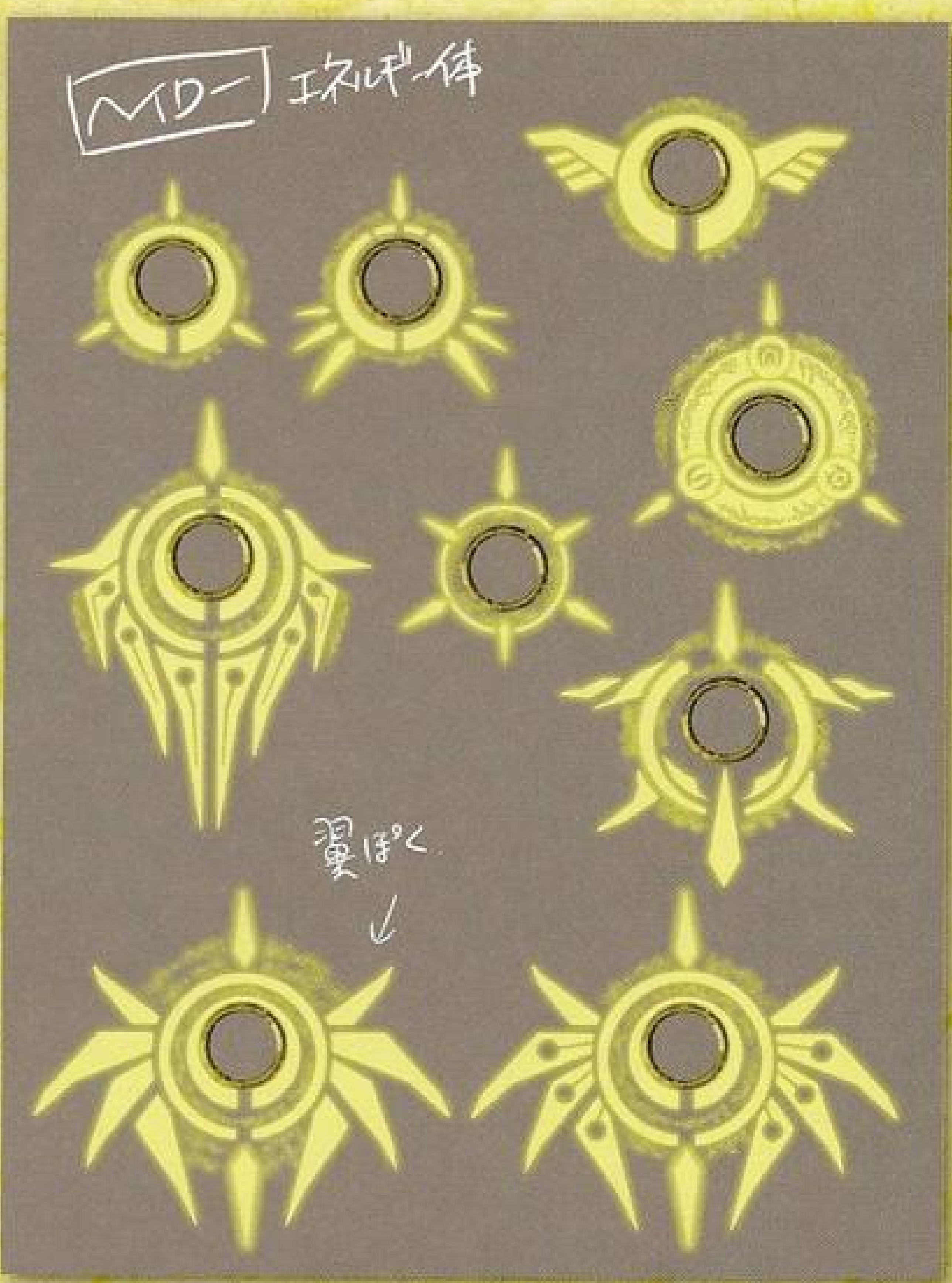
天使の生命力が結晶化した、霊的なレアメタル。天使の位階によって、その形状が変わる。魔界での取り引きに使われる。



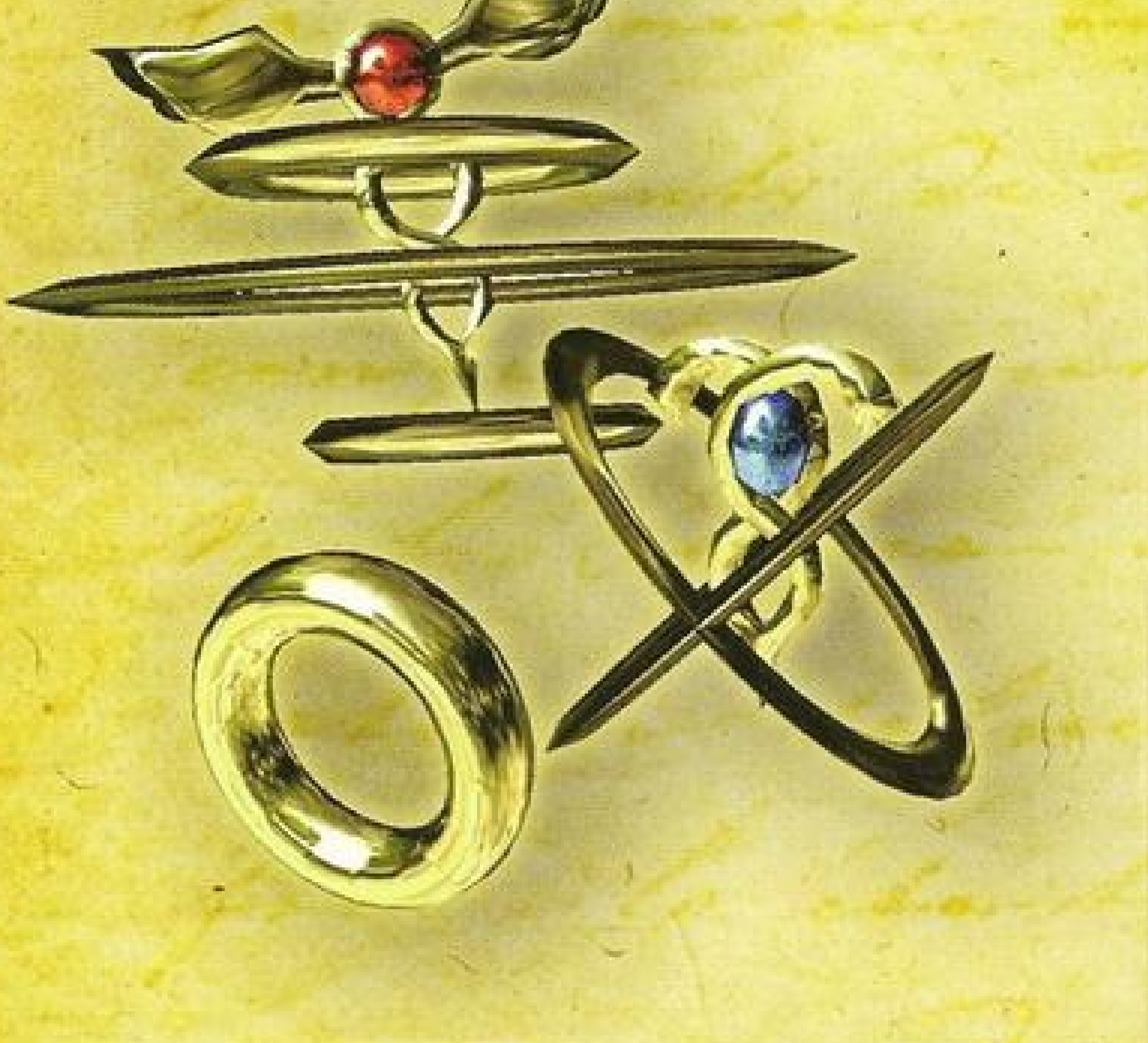
天使の輪っかたるヘイロウは最終的にはエネルギー体になりました。天使側の魔法陣、というイメージで構成してあります。（島崎）

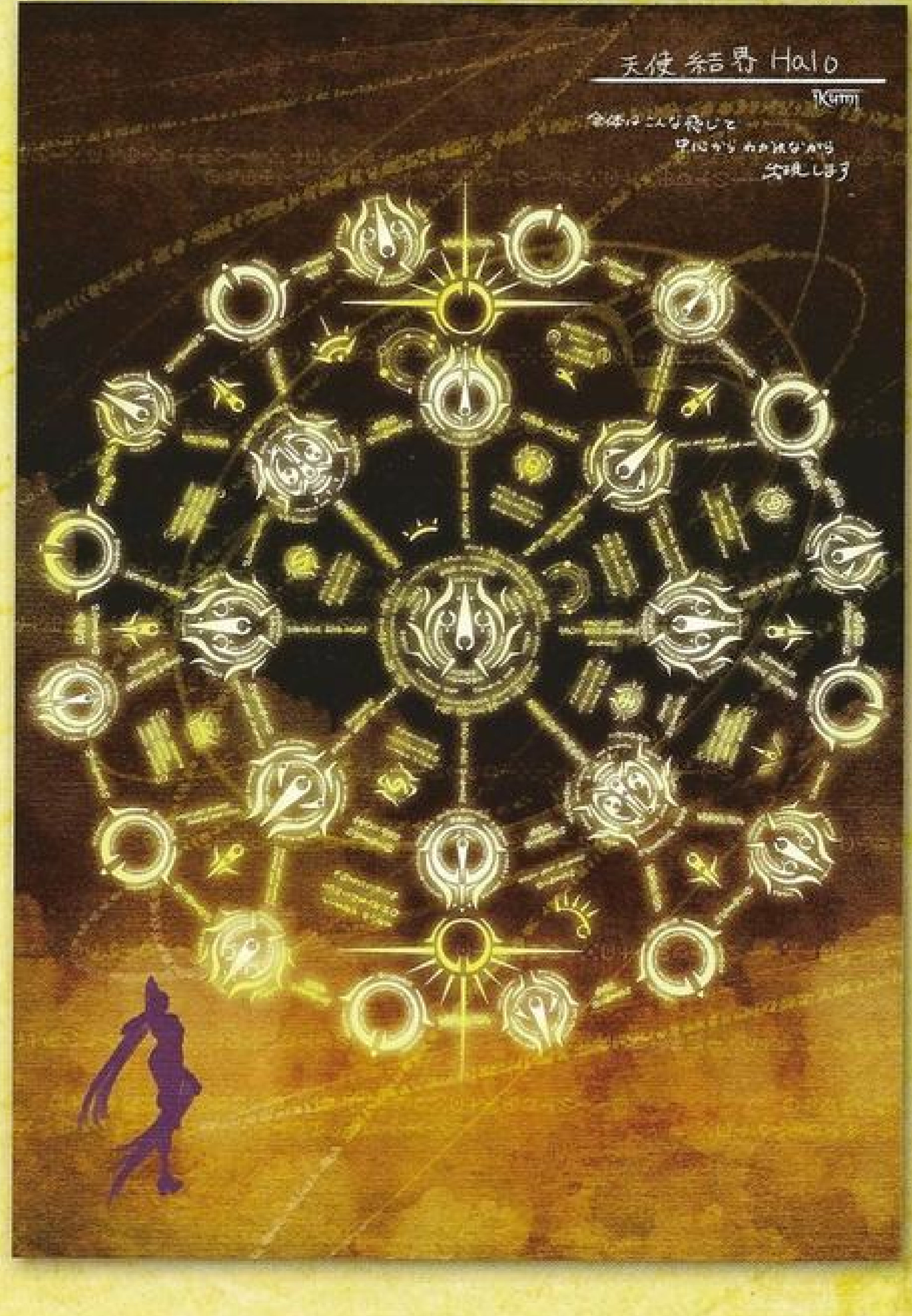
取材を受けるたびに「天使がばら撒く光輪はソニックのネタですか？」と聞かれたんですが、僕はあまりソニックを知らないので、答えはNOなんですが…まぁ、ファンが喜ぶならYESでもいいです。ちなみに「エッグマン」も偶然です。（神谷）





中期くらいのヘイロウ案ですね。この頃は中村と案を出しながらヘイロウはこういった硬質なイメージで行こうと話していました。結構気に入ってたんですけど…。（島崎）





全天使のヘイロウを結界デザインに落としました。ベヨチームではこういう細かい作業は私にまわってくる確率が高いのが、何故か疑問です。（中村）

この手のゲームでは定番の「封印壁」。でも、ベヨは投げキッス一発でこんなものはいつでも破れます。ベヨは閉じ込められて仕方なく戦うのではなく、立ち塞がるナマイキな天使をブチのめしてから封印を破るのです！（神谷）

Chapter 3

術者の髪の毛を触媒とすることで現世に召喚される魔界の住人、召喚魔獣。
見る者すべてを驚かせた、凶悪かつ強力、獰猛で巨大な漆黒の体躯。
そこに漂う奇妙な美しさを、秘蔵の設定画と共に紹介する。

INFERNAL DEMONS



マダムバタフライ

無念のうちにこの世を去った高貴な女性が、地獄で転生した姿。アゲハチョウのような美しい羽を持つ姿とは裏腹に、その性格と戦い方は残酷そのもので、魔界でもその名を轟かせている。術者が魂と引き換えに契約を結ぶことで、その強大な力と知恵を貸す。



ベヨネッタの主契約悪魔。ゲーム中は腕と足しか見られませんが、当初は頭突きの召喚攻撃で頭部を現す予定でした。残念ながらスケジュールの都合で無くなってしまいましたが…。こいつもベヨ同様、美に強いこだわりを持っているでしょうから、ファッションに疎い人間とは契約しないでしょうね。（神谷）



Infernal Demon GOMORRAH

Infernal Demon



ゴモラ

魔界の森"ジョンスン フォレスト"に生息する、竜のような姿をした怪物。非常に獰猛な性質で、動くもの全て獲物と見なして喰らい付く。縄張り意識が強く、常に単独で行動する。



召喚獣の中で一番のお気に入りです。最初に完成したこいつの迫力が、チームスタッフのテンションを引き上げたといっても過言ではありません。ゲーム中は首しか現しませんが、全身像も見てみたいですね。（神谷）



召喚獣のコンセプトは"不気味で恐ろしいヤツ"。決してカッコ良くはなく、「敵じゃなくて良かった…」と思わせるような獰猛な奴らを美女が操る、そのギャップを描こうと思って選んでます。コイツは魔女にちなんでカラスのイメージから生まれたものです。（神谷）



INFERNAL DEMON

MALPHAS

マルファス

空を覆い尽くさんばかりに巨大な漆黒の怪鳥。好奇心旺盛で、世界中のあらゆる知識や秘術を身につけている。その性格は残忍で、出会ったものはすぐさまその鋭い嘴と爪でズタズタに引き裂かれるという。





INFERNAL DEMON HEKATONCHEIR

INFERNAL DEMON

ヘカトンケイル

強靭な六本の腕を持つ巨人。その豪腕は山をも砕き、足を踏み鳴らせば三日に渡る大地震を引き起こす。知能が低く凶暴で、優れた術者でもその召喚には危険を伴うと言われる。

コイツと言えば、何と言ってもゴーレムへの召喚攻撃。ああいうノリのアイディアを考えるのが、いちばん楽しいですね。「大神」の筆神様登場デモの時もそうでした。イザヴェルビルでの召喚攻撃は、是非"成功バージョン"を作りたかったですね。(神谷)

Infernal Demon
Scolopendra



スコロペンドラ

煮えたぎる血が流れる魔界の大河"フレジェトンタ"に棲むムカデの怪物で、その体長は大きいもので10キロを超えるとも言われる。巨体に似合わず動きは俊敏で、瞬く間に獲物に巻き付き、絞め殺す。

見ての通りムカデがモチーフですね。女性に限らず男でもムカデを嫌う人が多いでしょうけど、ベヨはそんなことお構いナシなのです（ゴキブリは苦手ですが）。最後バルドルにブッ千切られてしまいますが…大丈夫ですよ、魔獣はそんなことではきっと死にません！（神谷）

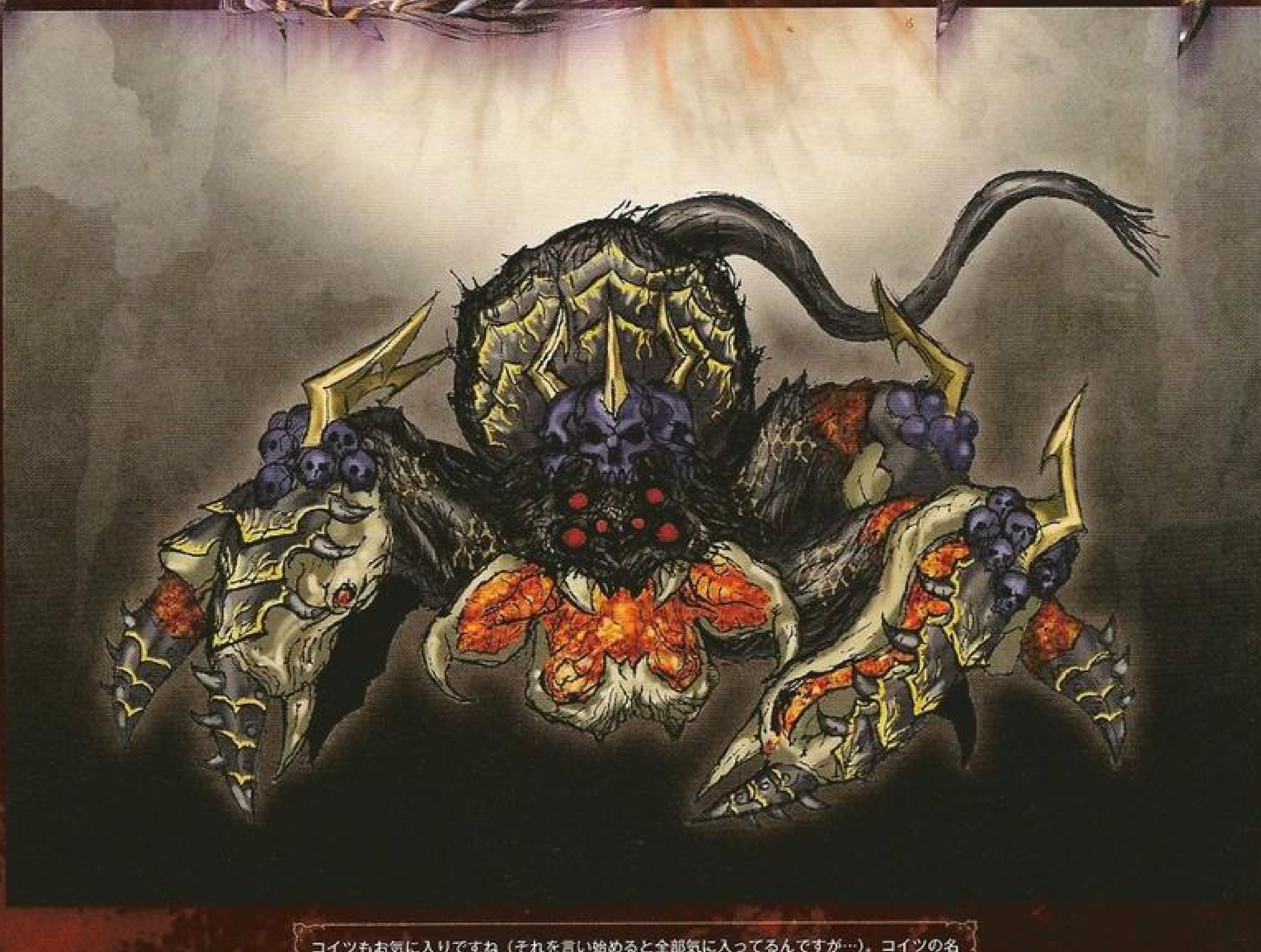


INFERNAL DEMON
PHANTASMARANEAE
INFERNAL DEMON

ファンタズマラネア

地獄の地中の奥深くにある、マグマの海に棲む悪魔。ほとんど地表には姿を現さず、魔界でも滅多にその姿が見られることがないため、"亡霊の蜘蛛"と呼ばれる。比較的温厚な性格で、出逢えたならば、丁重に対応すれば幸運を授けてくれる。





コイツもお気に入りですね（それを言い始めると全部気に入ってるんですが…）。コイツの名前は長いので、魔界では略してもっと短いニックネームで呼ばれていることでしょう。召喚された時には、コイツだけデンと構えて動かないという、温厚で（？）カワイイやつです。（神谷）



出現時ラフイメージ画です。モデリング用に大体のイメージをつかむための物で、かなり適当ですがこのままモデリングに突入して作りながらデザインをすることに。2（ベヨ）×40（ジュベレウス）×40（シヴァ）で3200メートルもの超大物になるとはこの時は知る由もありませんでした…。（小手川）

INFERNAL DEMON

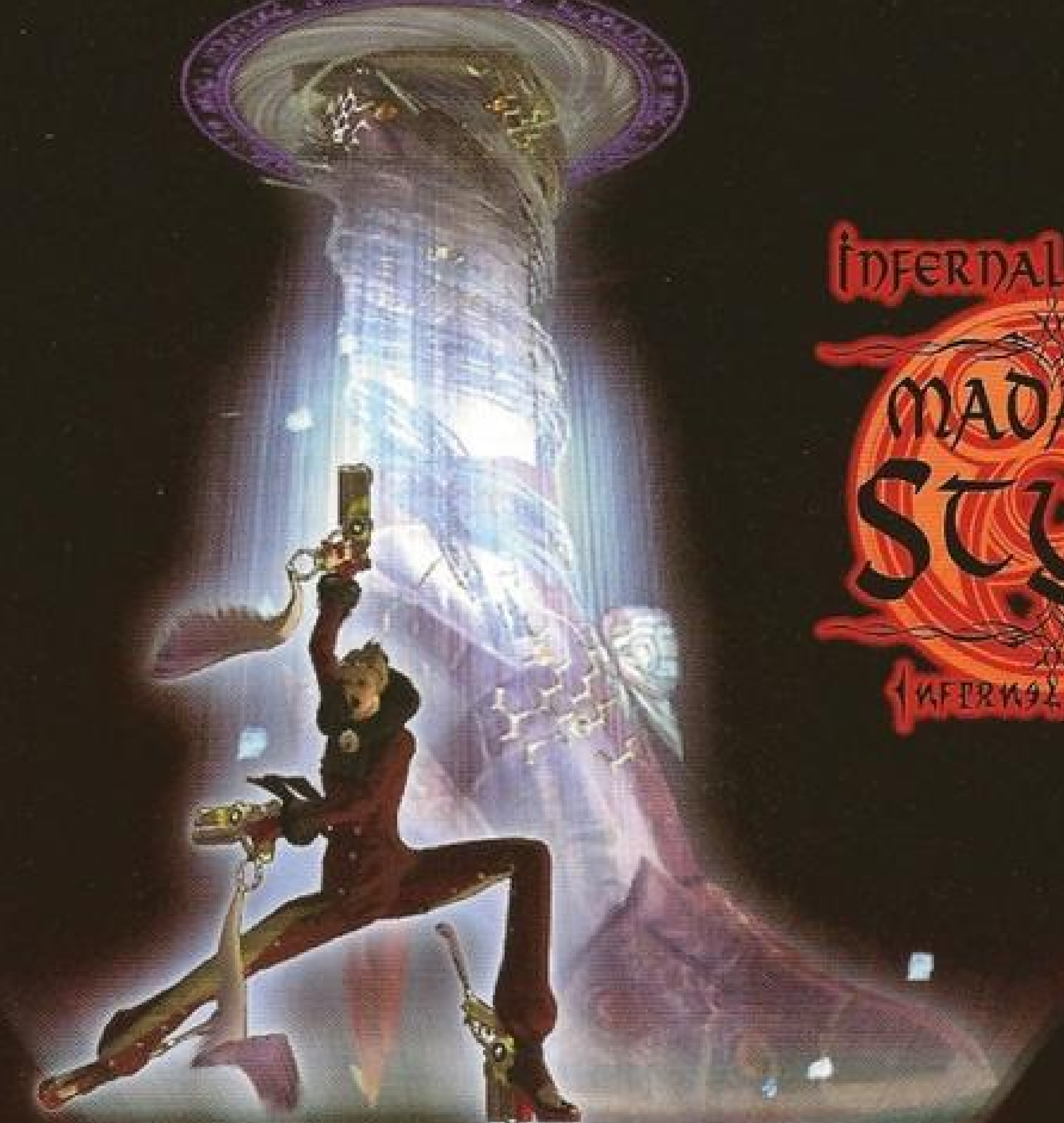
QUEEN SHEBA

INFERNAL DEMON

究極召喚
クイーン シバ

宇宙が「光」「闇」「混沌」の三つに分かたれた時、闇を司る魔界と共に誕生した超存在。魔界の宇宙の理を司るとされ、畏怖の念から誰ともなく「女王」の名を冠して呼ぶようになった。その姿を見た者はなく、定まった姿を持たないとも、無限の闇が広がる魔界そのものがこの悪魔だとも言われる。





Infernal Demon

MADAMA STYX

Infernal Demon

マダム ステュクス

冥界に流れる河"ステュクス"を治める女王。人間界に棲息するある種の蛾は、彼女の体から迸る力から生まれたものと考えられ、死した罪人を地獄へいざなう役目を負う。術者が魂と引き換えに契約を結ぶことで、強大な力と知恵を貸してくれる。



Little devils

Infernal Bad Boys

LITTLE DEVILS

Infernal Bad Boys

リトル デビルズ

悪名高き魔界の愚連隊、リトルデビルズ！　５人連れ立って魔界で好き放題悪さをしてるコイツらは、それぞれ額にナンバーを付けていますが、なぜか「２」は欠番。きっと彼らにとって縁起の悪い番号なんでしょう。そして"悪さ"といっても、靴を隠すとか砂糖と塩を入れ替えるとか電気毛布をOFFにしておくとか、そんな程度なんでしょうね…。（神谷）



Zero

King Of Little Devils

ZERO

King of Little Devils

キング オブ リトルデビルズ ゼロ

コイツはリトルデビルズの元締めで、自称魔界最強の悪魔です。無敵無敗を自称していますが、きっと誰も相手にしないからでしょう…。（神谷）

Chapter 4

ベヨネッタの力をさらに引き出すべく、魔界の名工が制作した武器の数々。
そして、魔女の怨嗟が込められた拷問術。『ベヨネッタ』が目指したというクライマックス・アクションを
実現させた、最大の“功労者”を紹介する。

WEAPONS

スカボロウ フェア

Scarborough Fair

魔界の名工・ロダンが制作した、それぞれ「パセリ」「セイジ」「ローズマリー」「タイム」の名を冠する四丁拳銃。魔女の力を最大限に引き出し、射撃のみならず打撃においても優れた威力を発揮する。魔導術の激しい使用にも耐える頑強な作りで、術者は己の力をセーブすること無く、髪の毛に悪魔を宿す攻撃「ウィケッド ウィーブ」を放つことができる。



僕が最初に担当して一番苦労したものですね。当時のマシンスペックがあまりにも低くて夜帰るときにレンダリングをかけて、朝来ても終わってねー！みたいな事が何回もあって泣きそうでした。（田崎）



スカボロウフェア・デザイン考察用A。打撃に使うのでスパイクを生やしたりしています。エレガントにしたかったので装飾がスパイクになるように工夫。（小手川）



スカボロウフェア・デザイン考察用B。やや棘々しさを抑えています。スパイクの代わりにハンマーをつけてみたりしています。（小手川）



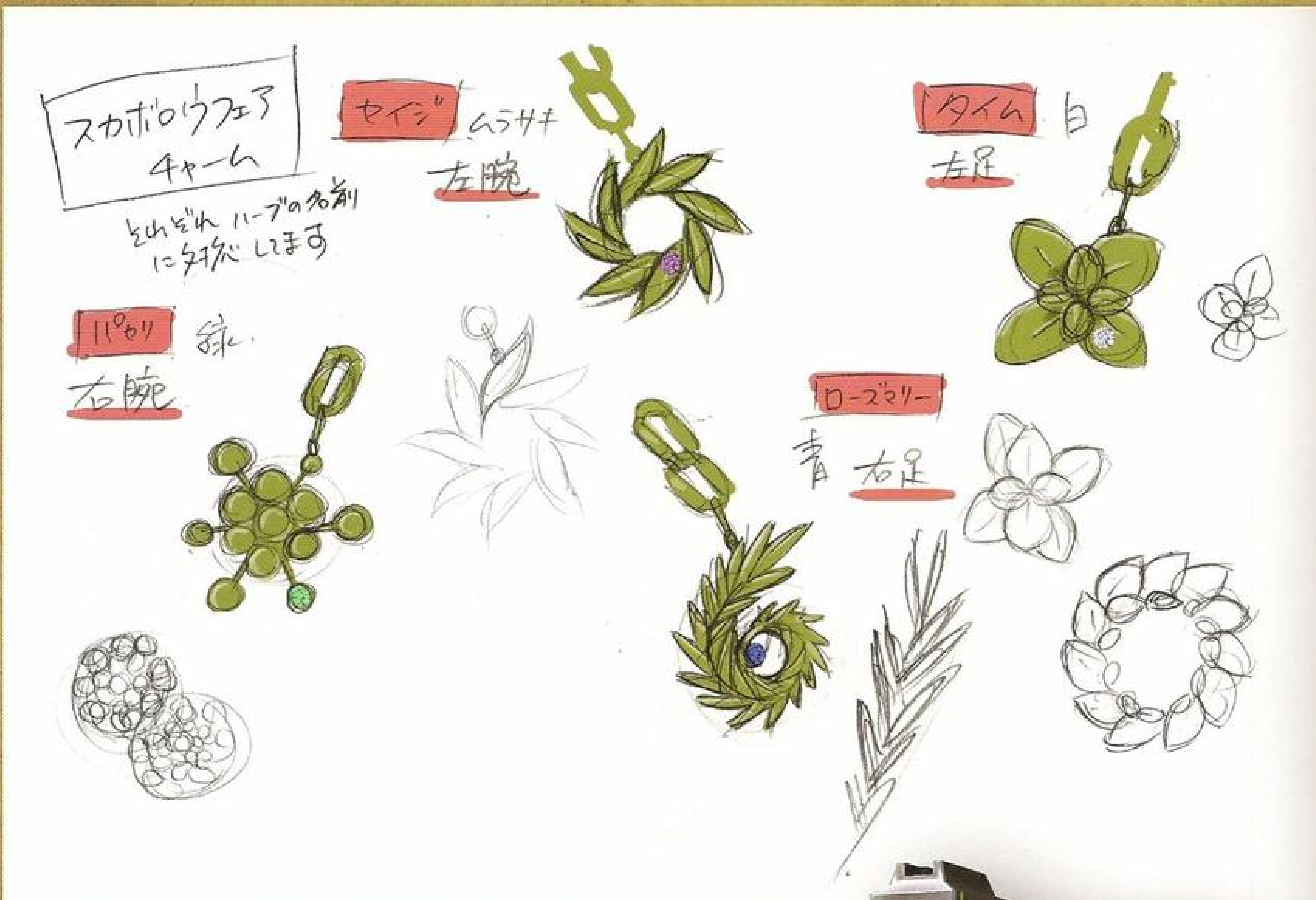
紆余曲折を経て最終デザインが決まりました。デリンジャーをベースにシンプルに。結局スパイクは無くなってしまいました。上の銃はチャームでなくカラビナになっていますが、これは4挺合体攻撃の時に使う予定でした。（小手川）

デザイン画のように、銃を上下逆であわせると紋章が出来上がる…というのは初期のゲーム中にはベヨネッタのアクションとしてちゃんと入っていました。ちなみにゲーム中、壁に向かって銃を撃ってみると、弾痕が「B」などの形を描きます。無数の弾丸をバラ撒くベヨですが、あれは乱射ではありません。銃弾も含め、弾の軌道は全て計算ずくなのです！（神谷）





スカボロウフェア・デザイン考察用C。色が赤と金に決まったので形を色々いじります。シンプルに戻したりまた棘をつけてみたり。銃中央の宝石もここで決まりました。（小手川）



チャームは当初全て共通でしたが、シマコが素敵なのをデザインしてくれました。それぞれ銃本体の宝石の縮小版が付いています。（小手川）



オール4ワン

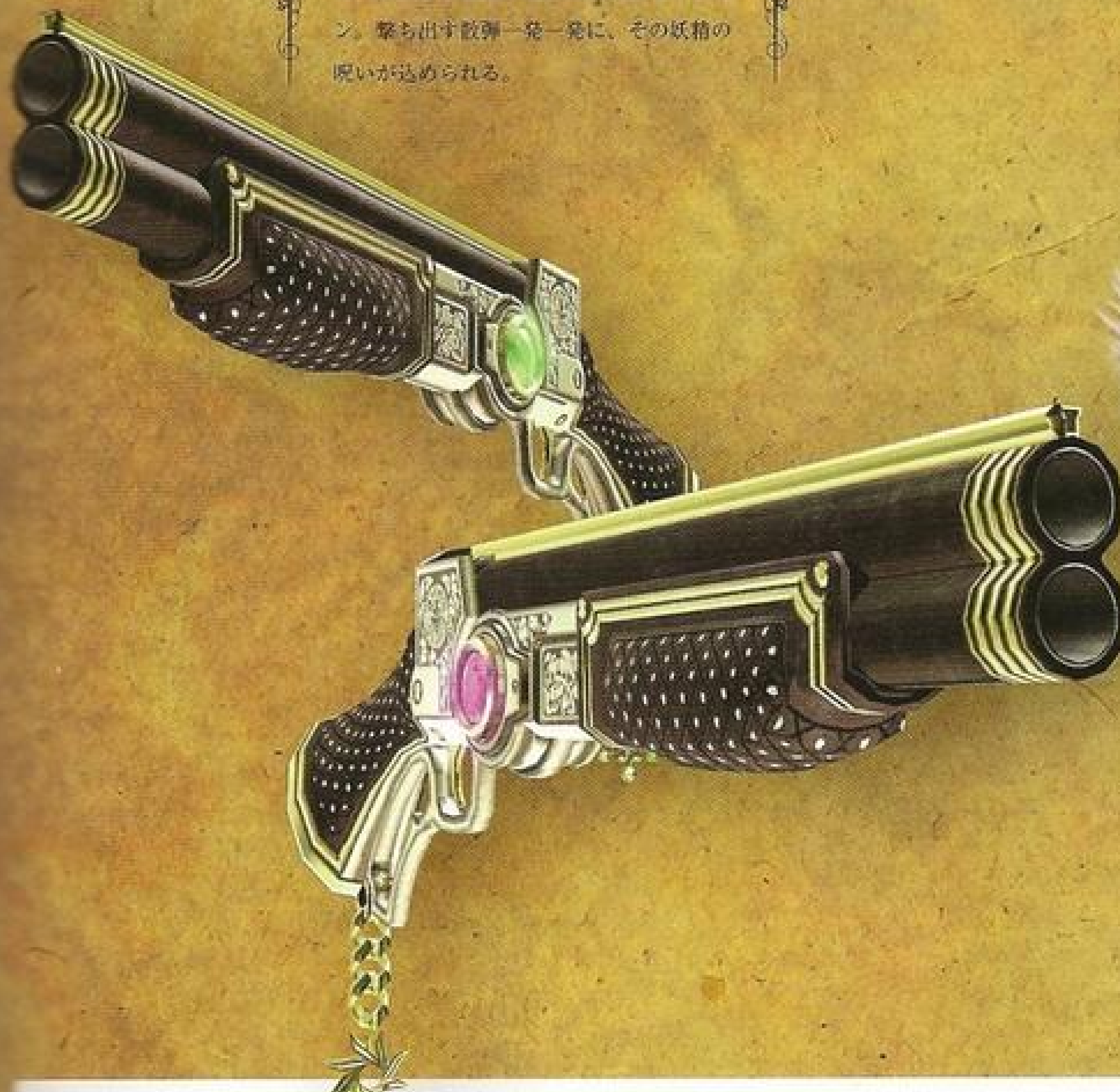
All 4 One

魔界の名工・ロダンが制作した、それぞれ「アトス」「アラミス」「ポルトス」「ダルタニアン」の名を冠する四丁拳銃。

オニキスローゼス

Onyx Roses

魔界に咲くという黒薔薇"オニキスローゼス"に集まる妖精の魂を宿したショットガン。撃ち出す散弾一発一発に、その妖精の呪いが込められる。





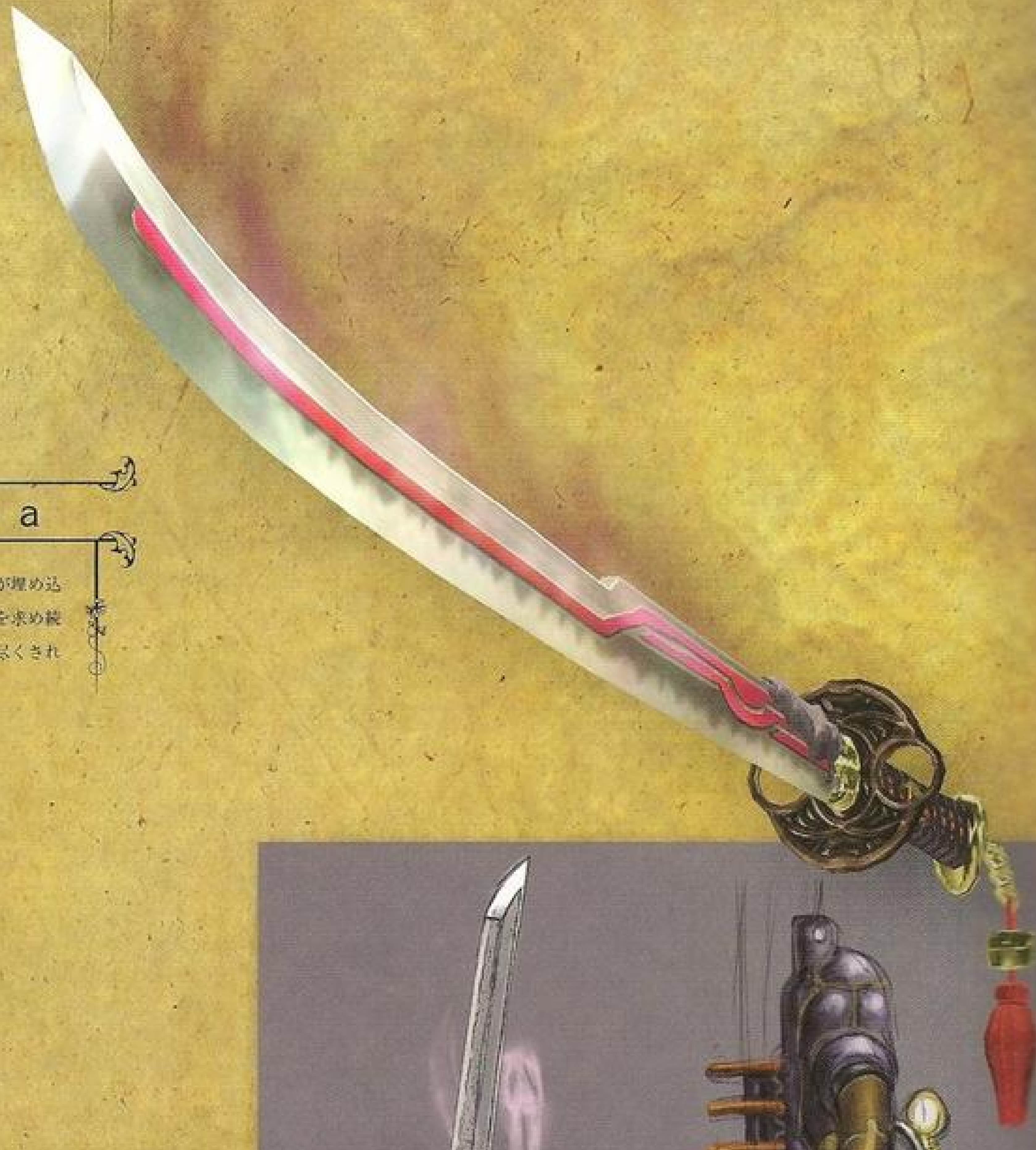
ガーネットローゼス

Garnet Roses

魔界に咲くという黒薔薇"ガーネットローゼス"に集まる妖精の魂を宿したショットガン。



スカボロウフェアが決まったので、ジャンヌの銃はそれと対になるようにデザイン。こちらはすんなり決まりました。オニキスはクラシックな雰囲気を入れつつアクションが映えるように中折れに。（小手川）



妖刀　修羅刃

Shuraba

闘いを司る魔神"阿修羅"の心臓が埋め込まれた、生きている妖刀。常に血を求め続け、斬られた獲物は魂さえも喰い尽くされるという。



エンジェルスレイヤー

Angel Slayer

魔界の闇の底で人知れず生まれた、謎多き刀。一説では「修羅刃」と兄弟刀と言われている。天使と無益な争いを繰り返して破門された、ひとりの魔女が好んで使っていたため、この名で呼ばれる。その刀身に魔物を宿さずとも驚異的な威力を発揮したが、やがて使い手の魔女と共に魔界へ堕ちた。

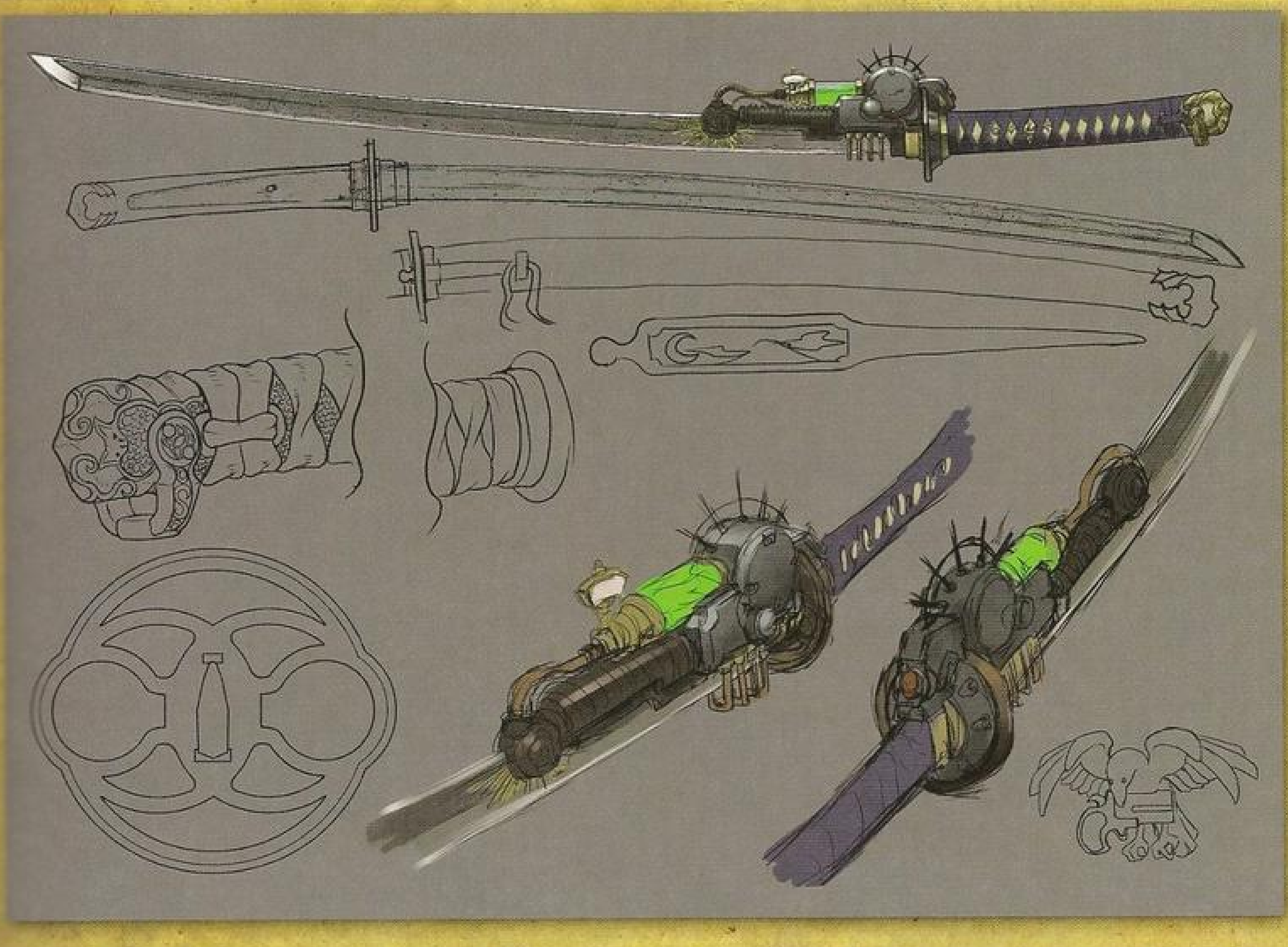


カタナ別バージョン。緑色の液体は魔術を行使する際の燃料となる通称「魔女汁」で、全ての武器はこれで動いているという設定。ドゥルガーとオデットには今も付いています。（小手川）



さらに別バージョン。この頃デザインした武器は現代の機械と魔術の融合をイメージしていました。これはバイクのエンジンみたいな物がついています。(小手川)

美女とカタナの取り合わせはやはり定番。この前に伝統的な拵えのものもデザインしましたがひと捻り入れて欲しいとのことで怪しい形に。心臓のギミックは入れておいたのですが都合により封印されることに。残念。(小手川)





クルセドラ

Kulshedra

大蛇の姿をした古代の悪魔"クルセドラ"を封じ込めた魔導器。先端のポータルよりその力を呼び出し、ムチのように操ることができる。

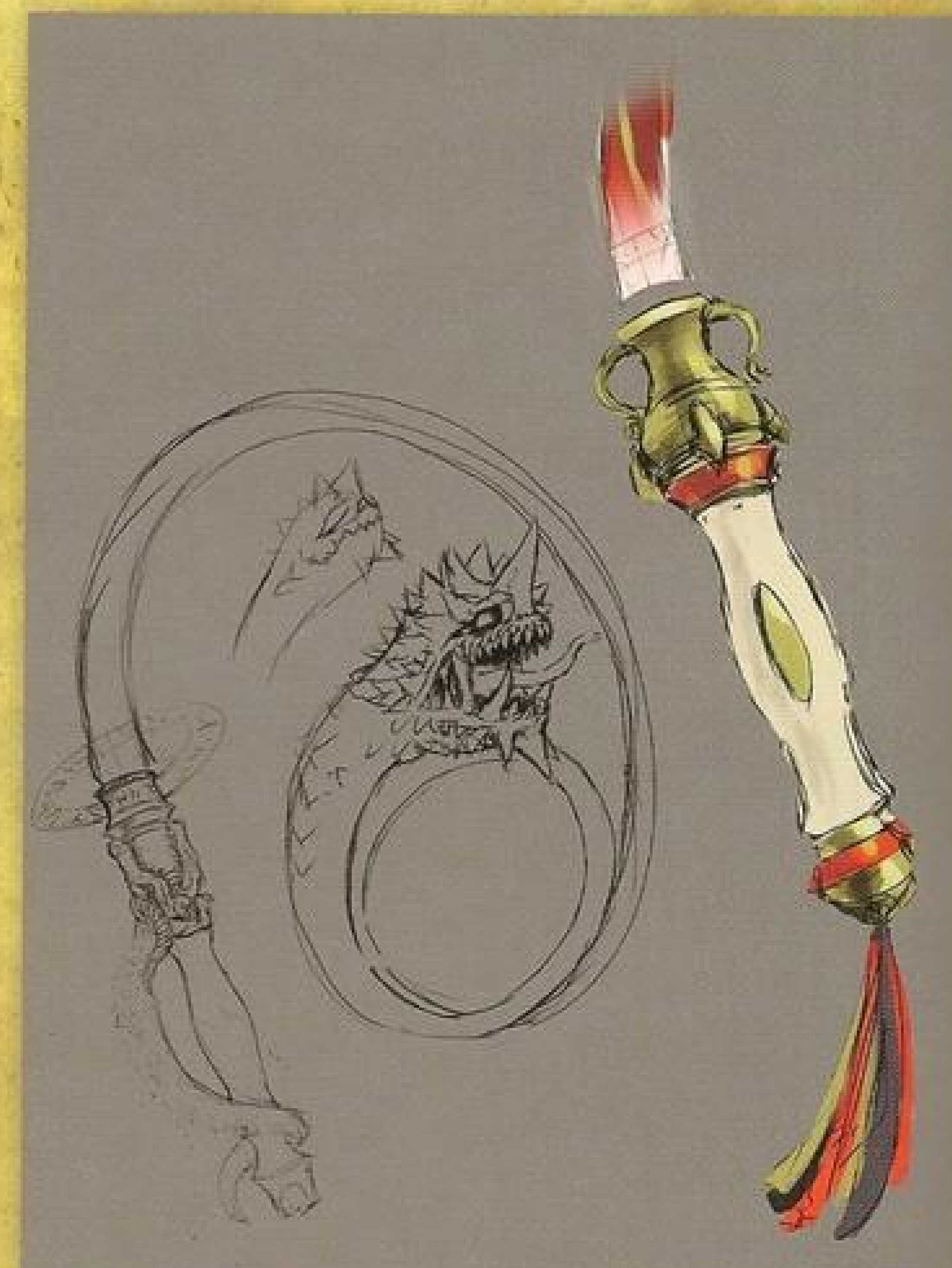


ヴリトラ

Vritra

大蛇の姿をした古代の悪魔"ヴリトラ"を封じ込めた魔導器。

蛇といえばツボということで先端のポータルを壷型にしたもの。アイボリーと赤、金のカラーはジャンヌのそれに近いですね。あとせっかく叩くならということで痛そうな棘付き蛇（？）。ある地底怪獣がモチーフです。（小手川）





美女と鞭との取り合わせは以下略。しかもドSがテーマの一つなので入れないわけにはいきません。鞭の柄は魔力のポータルになっていて、バイクのブレーキ状のものを握ることによって3種類の蛇を召喚します。（小手川）

ドゥルガー
Durga

千本の腕を持つと言われる悪魔"ドゥルガー"を封じ込めた魔導器。先端のポータルより、炎と雷の二種類の腕を呼び出し、自在に操ることができる。



カーリー
Kali

千本の腕を持つと言われる悪魔"カーリー"を封じ込めた魔導器。





[illegible]時に変わったシルエットの武器も欲しかったので、手に持つタイプで無くはめるタイプの物としてクローを。これも魔力ポータルになっていて２種類の魔人の爪を召喚します。召喚のトリガーは神谷Ｄいわく「中で魔人のケツをつねっている」とのこと。（小手川）

オデット

Odette

不老不死の力と引き換えに姿を白鳥に変えられ、氷獄コキュートスに幽閉された魔女"オデット"の魂を宿した魔導器。一説では、魔界の一国の女王"オディール"と契約を結び、好んで魔界へと堕ちたとも伝えられるこの魔女は、冷気を操る魔導術を得意とし、魔導器のブレードに恐るべき冷気をもたらしている。



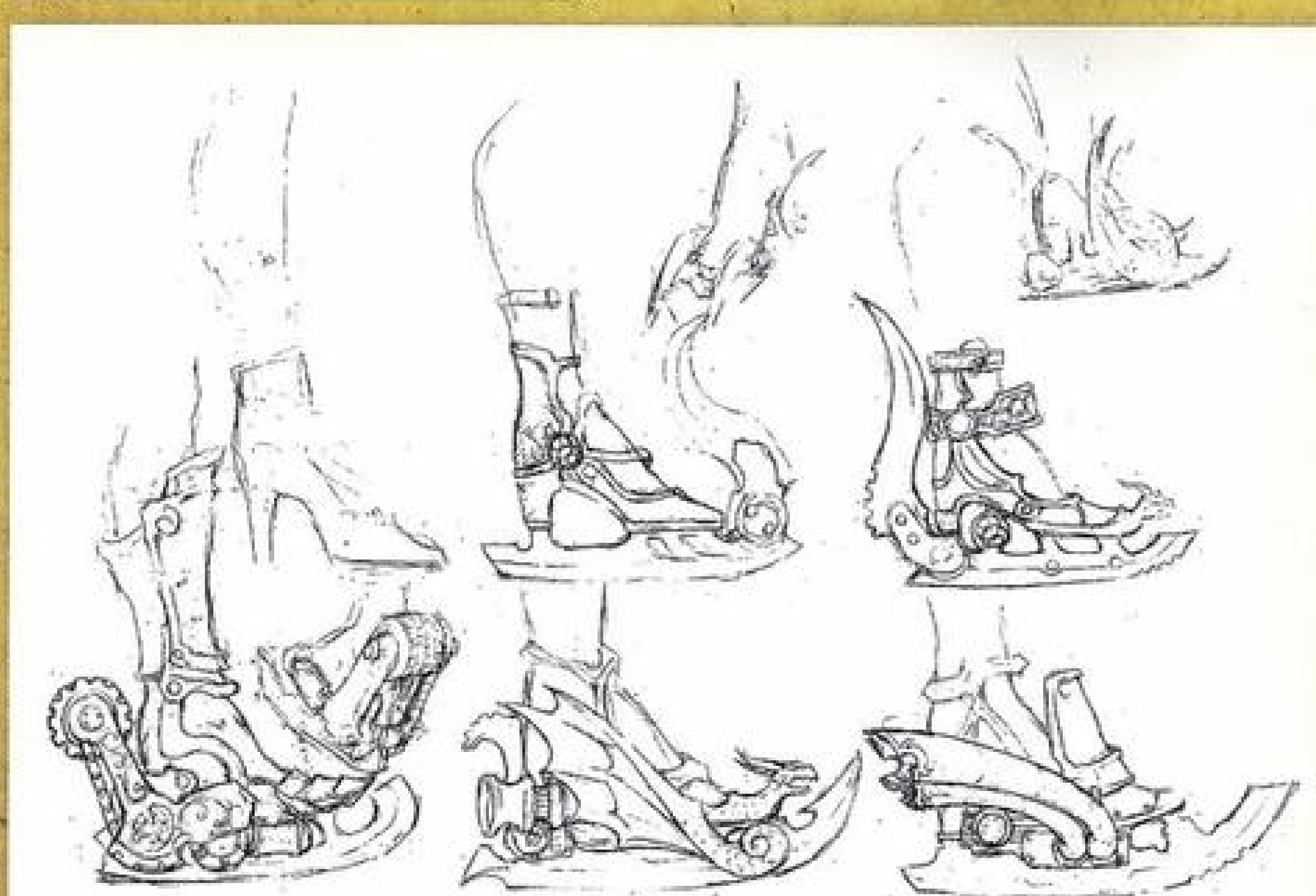
カーレン

Karen

永遠に踊り続ける呪いをかけられ、氷獄コキュートスに幽閉された魔女"カーレン"の魂を宿した魔導器。強力な冷気を放つブレードは、足技を得意とする者に恐るべき恩恵をもたらすが、力のない者が履けば、たちまちその呪いで操られ、死ぬまで踊り続けることになる。



スケート靴アイディアスケッチ。リーチを稼ぐためブレードを折りたたみ式にしたり高速移動用に踵にホイールを付けてみたり。(小手川)



カタナが手専用武器なので足専用の武器も、ということで刃物つながりでスケート靴をデザイン。実際カタナと同じテクスチャーを使っています。この頃は属性が「雷」でした。(小手川)

確かドゥルガーを作ってる最中に「炎と雷を自由に切り替えたい」と思い立ち、急遽改良。その結果、本来雷属性だったこのオデットは、素直に氷属性へと変更することになりました。(神谷)



キルゴア中佐

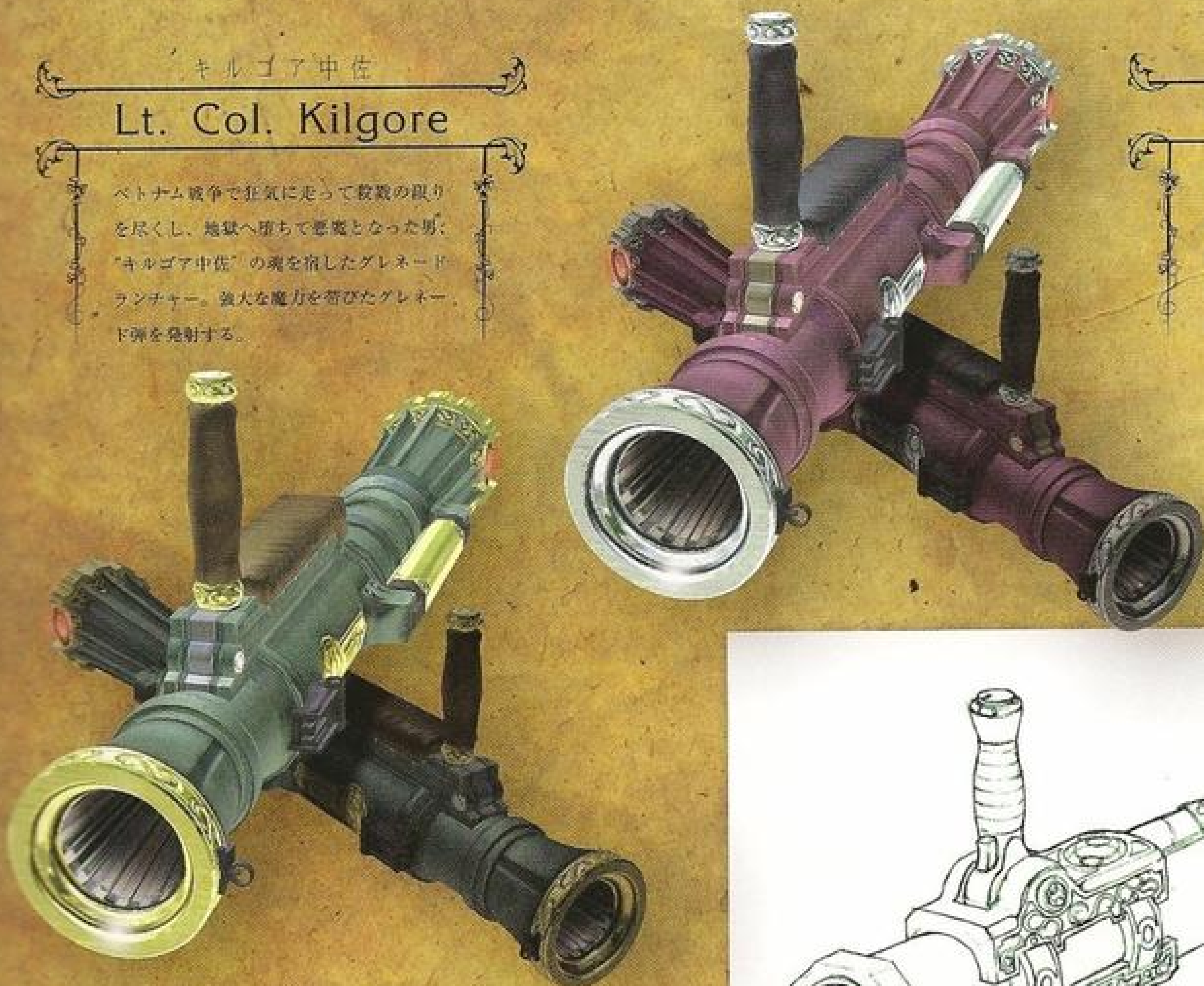
Lt. Col. Kilgore

ベトナム戦争で狂気に走って殺戮の限りを尽くし、地獄へ堕ちて悪魔となった男、"キルゴア中佐"の魂を宿したグレネードランチャー。強大な魔力を帯びたグレネード弾を発射する。

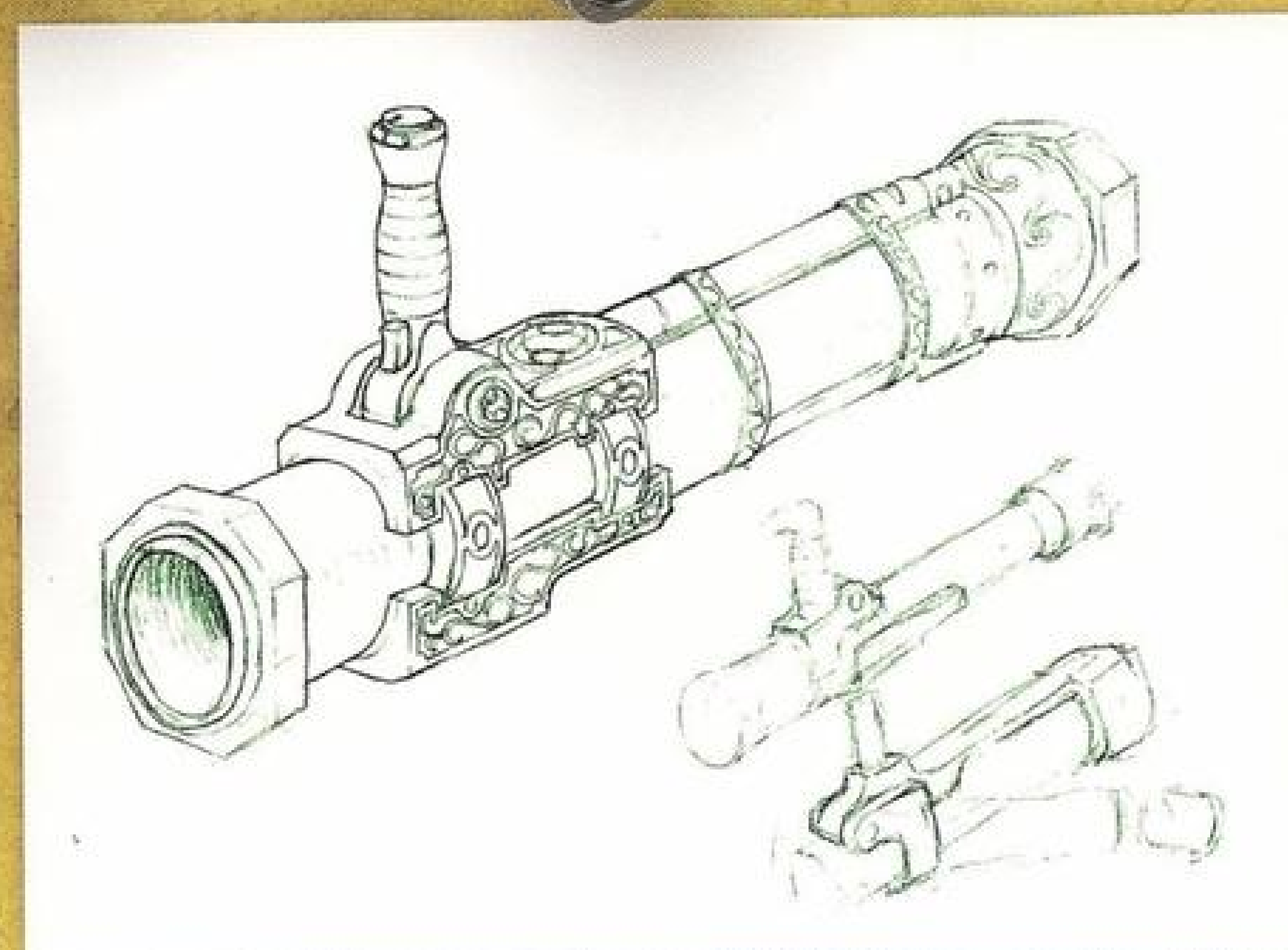
スレイド大佐

Col. Slade

自身の視力と引き換えに部下の命を救う契約を悪魔と交わしたが、騙されたうえに魔界へ堕とされた男、"スレイド大佐"の魂を宿したグレネードランチャー。強い恨みの念を乗せたグレネード弾を発射する。

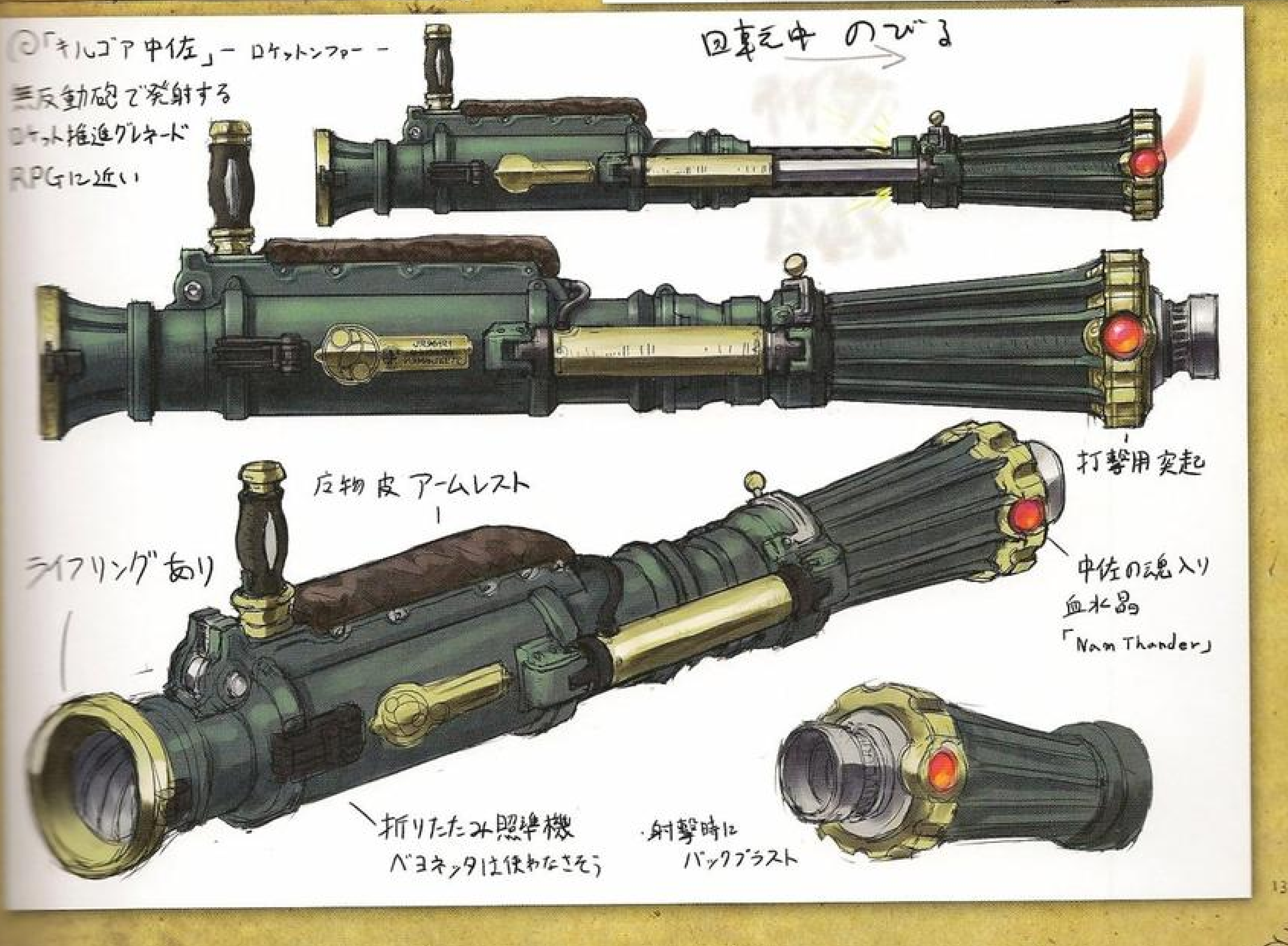


ロケットランチャーに取っ手をつけただけのシンプルなアイディアスケッチ。この後伸縮機能を付け、取っ手がスライドするようになりました。（小手川）



大振りだが威力の高い武器として、ロケットランチャー＋トンファーをデザイン。軌跡が目立つように振り回す時、打撃側になるところに宝石を、さらに射撃時の縮退機構を利用してリーチを稼ぐようにしました。余談ですが、実際に銃器で殴るのは壊れるのでやめましょう。（小手川）

「キルゴア中佐」と命名してみたものの、さすがにエッジが効き過ぎているかなぁと思い「キルゴア」に改めたら、小手やんが「"中佐"取っちゃったの!?」と残念そうに聞きに来て…やっぱり戻しました（笑）。（神谷）





細鳳（サイファン）

Sai Fung

魔界随一のスピードを誇る鳥の悪魔"細鳳（サイファン）"を封じ込めた魔導器。すさまじい速さで繰り出される打撃は、神の目にすら留まらない。



唐龍（タンロン）

Tang Lung

魔界随一のスピードを誇る龍の悪魔"唐龍（タンロン）"を封じ込めた魔導器。凄まじい速さで繰り出される打撃を見切れる者は、神にも悪魔にも存在しない。

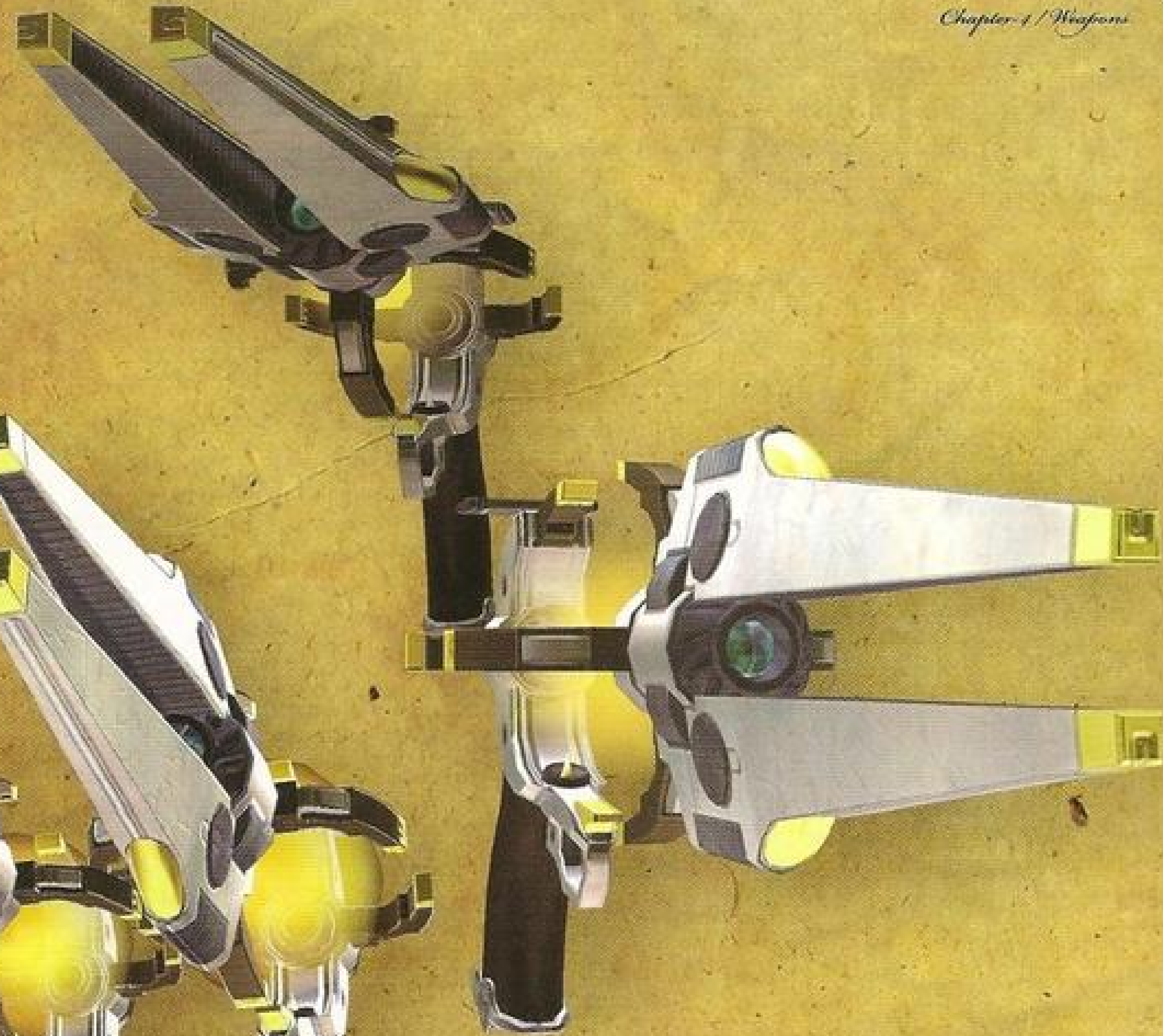
そういえばリボルバーが無かったので、ヌンチャクと組み合わせてみました。タメ攻撃の回転設置ショットはもともとスカボロウフェアを４つ合体させて出すはずだったのですが、手足の武器の組み合わせの面白さを優先させてボツに。こちらに移動となりました。（小手川）



バジリオンズ

Bazillions

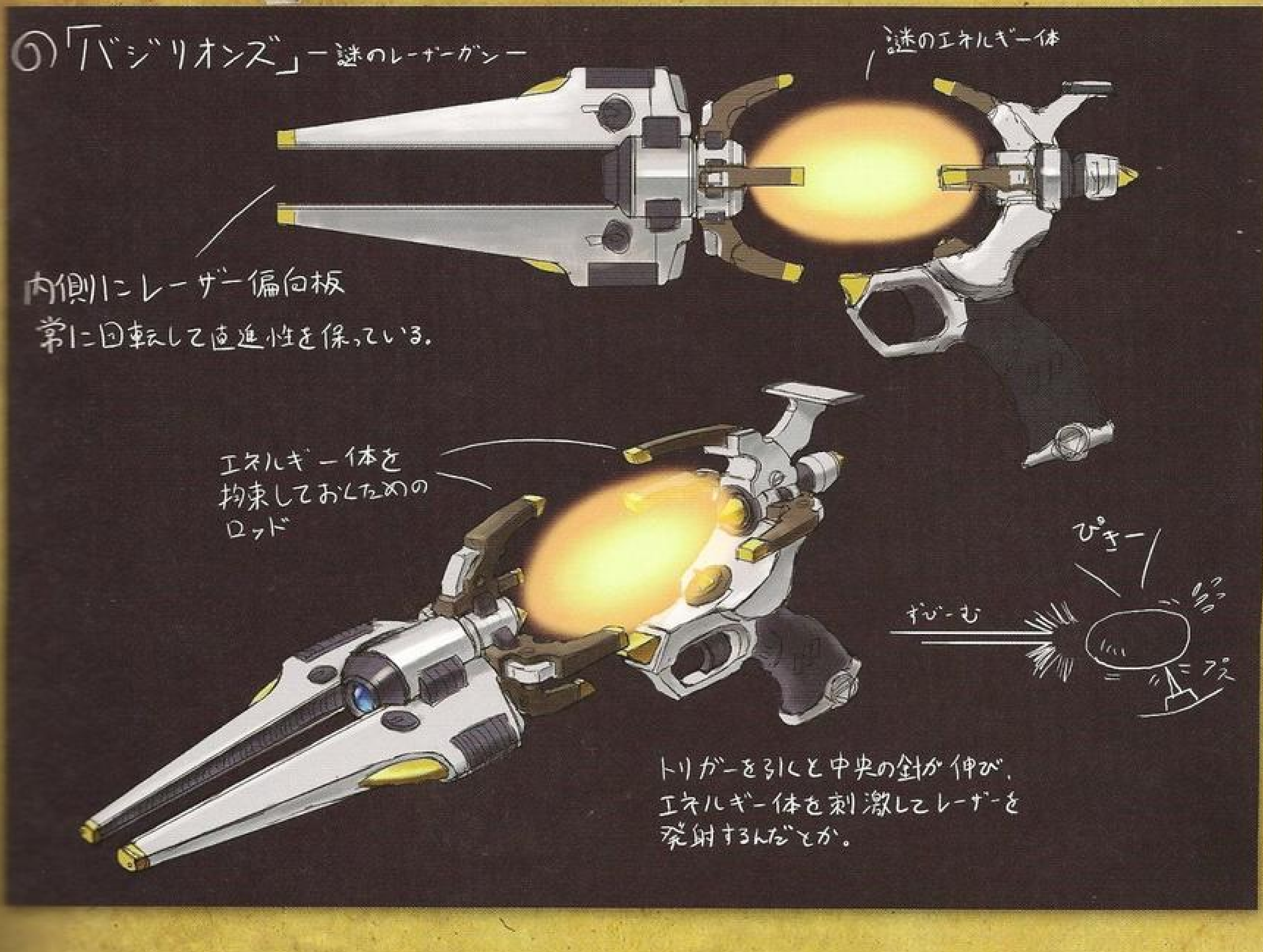
未知の超文明により作られた四丁銃。「バジリオニウム」というエネルギーを源に、あらゆる物体の分子結合力を瞬く間に崩壊させる光線を射出する。使う者の意思を読み取り、異次元宇宙への道を開く力を持つとも伝えられる、奇跡のオーパーツ。ロダンの手によって魔物の力を与えられた今、天界の者にとっても脅威の存在となる。

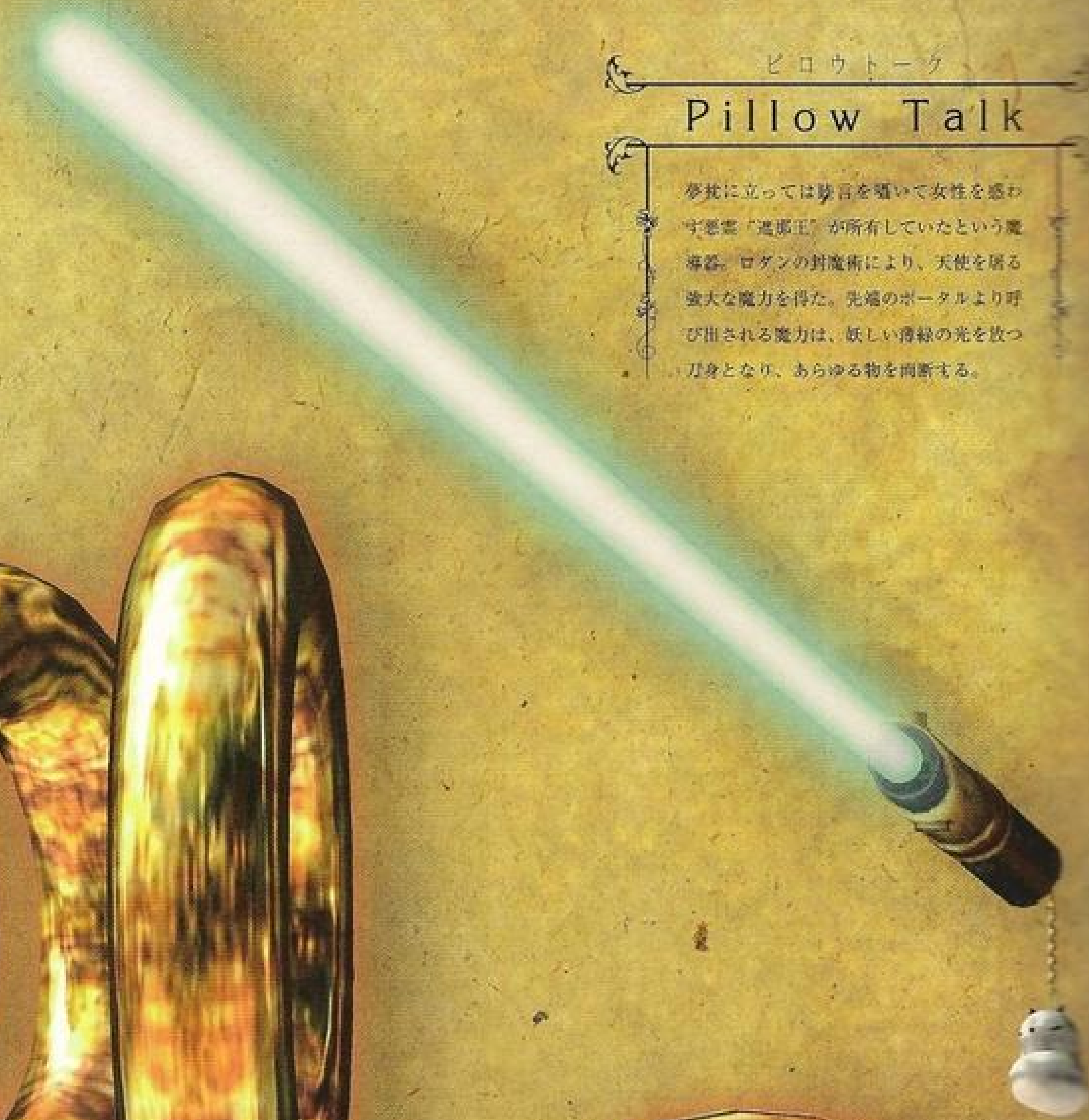




ボーナス武器としてレーザーガンが欲しいということでデザイン。これは色々なモチーフがあるのですが詳しくはいえません。ハイ。形状はアレとアレ、名前はアレから取ったのですがヒミツです。（小手川）

隠し武器でレーザー銃やレーザーブレードを出したいという案は、実は『デビル』制作時に既に出ていました。8年越しでそれが叶いましたね。（神谷）





ピロウトーク

Pillow Talk

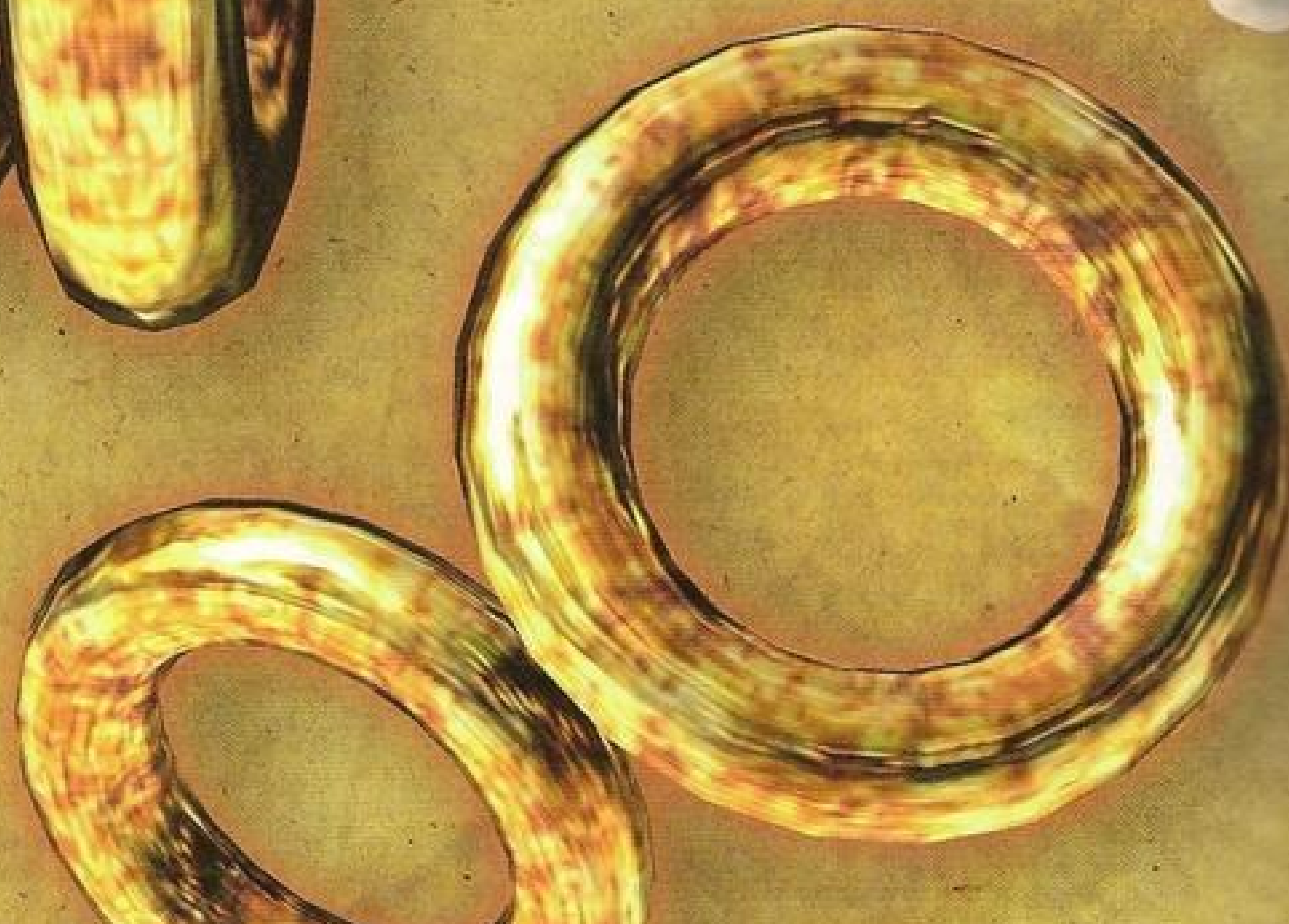
夢枕に立っては睦言を囁いて女性を惑わす悪霊“遮那王”が所有していたという魔導器。ロダンの封魔術により、天使を屠る強大な魔力を得た。先端のポータルより呼び出される魔力は、妖しい青緑の光を放つ刀身となり、あらゆる物を両断する。



ロダン

Rodin

堕天使ロダンが、かつて天界の一部を治めるのに用いた神秘の腕輪。使う者の力に応じて、様々な形にその姿を変える。





ブラディムーン

Bloody Moon

月よりの使者からもたらされた技術を基にアンブラの魔女一族が作り上げた、神秘の魔導器。宿す魔物によって様々な色の光刃を発する。高校教師として世を忍ぶ魔女・ジャンヌが、生徒を守るために「キューティJ」に変身するとき、その血のように赤い刃が、正義の授業の幕を斬って落す。悪を滅ぼせ、キューティJ！　必殺技は「Jダイナミック」!!

アンブラン シスターズ

Umbran Sisters

アンブラの魔女の格闘術「バレットアーツ」に使われる魔導器。フリントロックピストルに似た形状だが、人類初の銃が作られる 15 世紀以前に、既にこの形が完成していた。魔力を込めての打撃、弾丸をアボーツしながらの連射など、魔導術の使い手の力を最大限に引き出す設計が成されている。



500 年前の魔女が使う銃、ということでフリントロック銃をベースにデザイン。500 年前には無かったような気がしますが、ベヨネッタの舞台が何年ごろか分からないのでその辺は OK。逆に、兵士の銃は現代の物をベースにそれらしい装飾を施しました。（小手川）



ハンドガン
Handguns

ロダンが調達した自動式拳銃。常人による使用を想定して作られているため、魔力を込めて打撃、射撃を行う魔導術には強度的に耐えられず、使用する術者は力をセーブしなくてはならない。





ロダンアームズの紋章
Rodin Arms Seal





ロダンの店のマーク。当初はメフィストという名前でした。キャラクターのイメージが割とやんちゃな感じのを想像していたので漫画的なデザインもしましたが、最終的に「踊る悪魔のシルエット」に。(小手川)

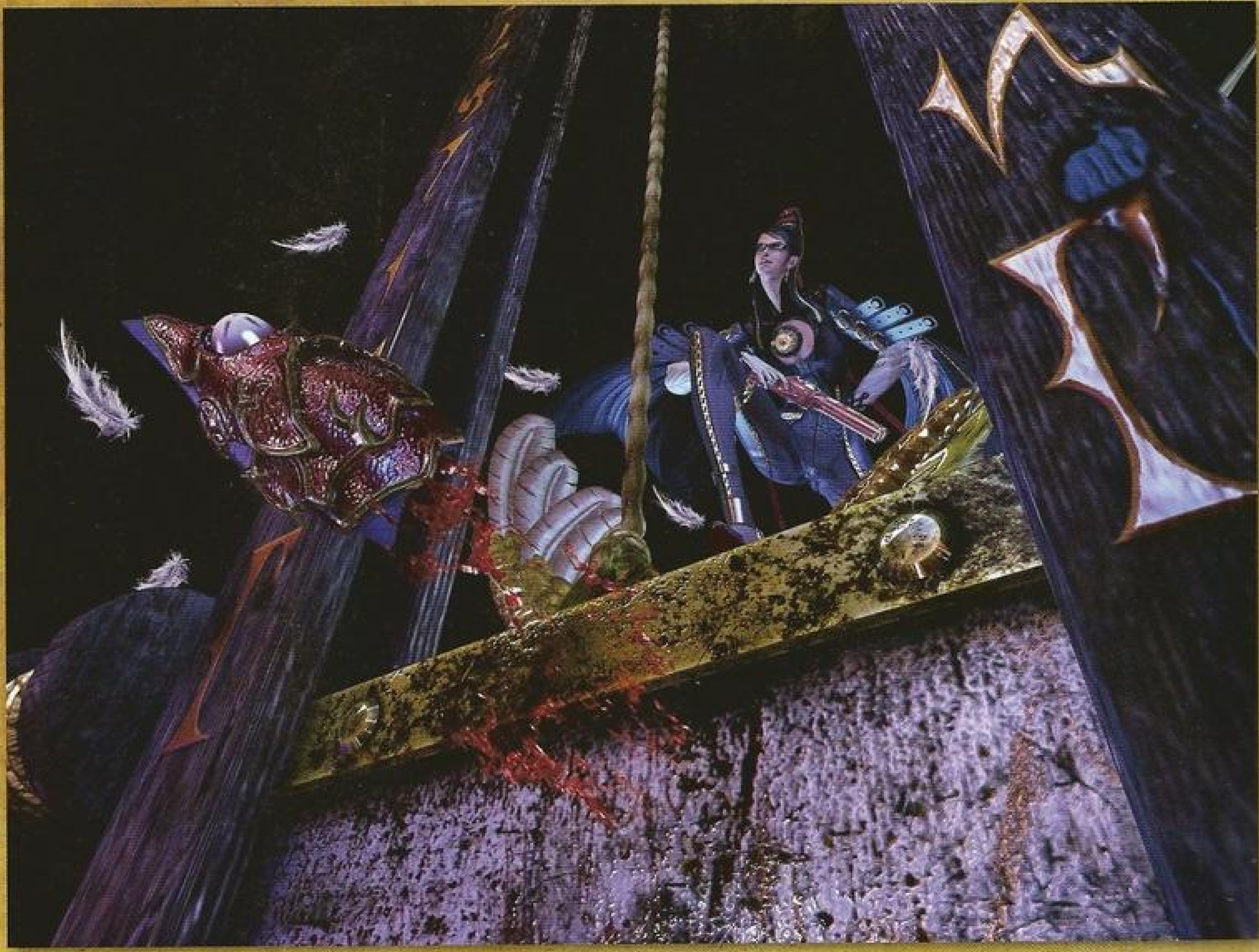
トーチャーアタック

Torture Attack

"Touture（拷問）" という名の通り、かつて魔女狩りの際に使用された、魔女の血肉と恨みが染み付いた拷問器具で天使を狩るという、恐るべき魔導術である。

「ギロチンA」

これは雑誌用に作成したものでライティングと表情が二転三転しました。最初に見せた時にベヨの顔が怖いと言われて何度が修正していたのですが、どんどん普通のイメージになって、インパクトが無くなってしまったので、最初のものを修正する形で落ち着きました。（田崎）





「ギロチンB」

海外広告用として注文を受けたため日本では初公開なのではないでしょうか。神谷Dの思い入れがないのかすんなりOKをもらった記憶があります。時期的にもギロチンAと被っていたため使わなかったんでしょうかね。（甲斐）

エラい人の要求のままに作ったもので、まったく思い入れがありません。…というか、よく覚えていません。（神谷）



アイアンメイデンの顔はベヨネッタに似せています。中世の本物っぽくちょっと稚拙な造形なのがミソ。ギロチンは色々な天使の頭が付いています。ヴィグリッドの事件の前もずっと天使を狩っていたのでその時のでしょう。（小手川）

トーチャーアタックは基本的にボタン連打などの"肉体労働"系になっています。「次はどのボタンを押せば…？」みたいな頭脳系は、僕は苦手なので…。やっぱりボタンをガンガン叩くと、敵をブチのめす快感もひとしおですよね。（神谷）

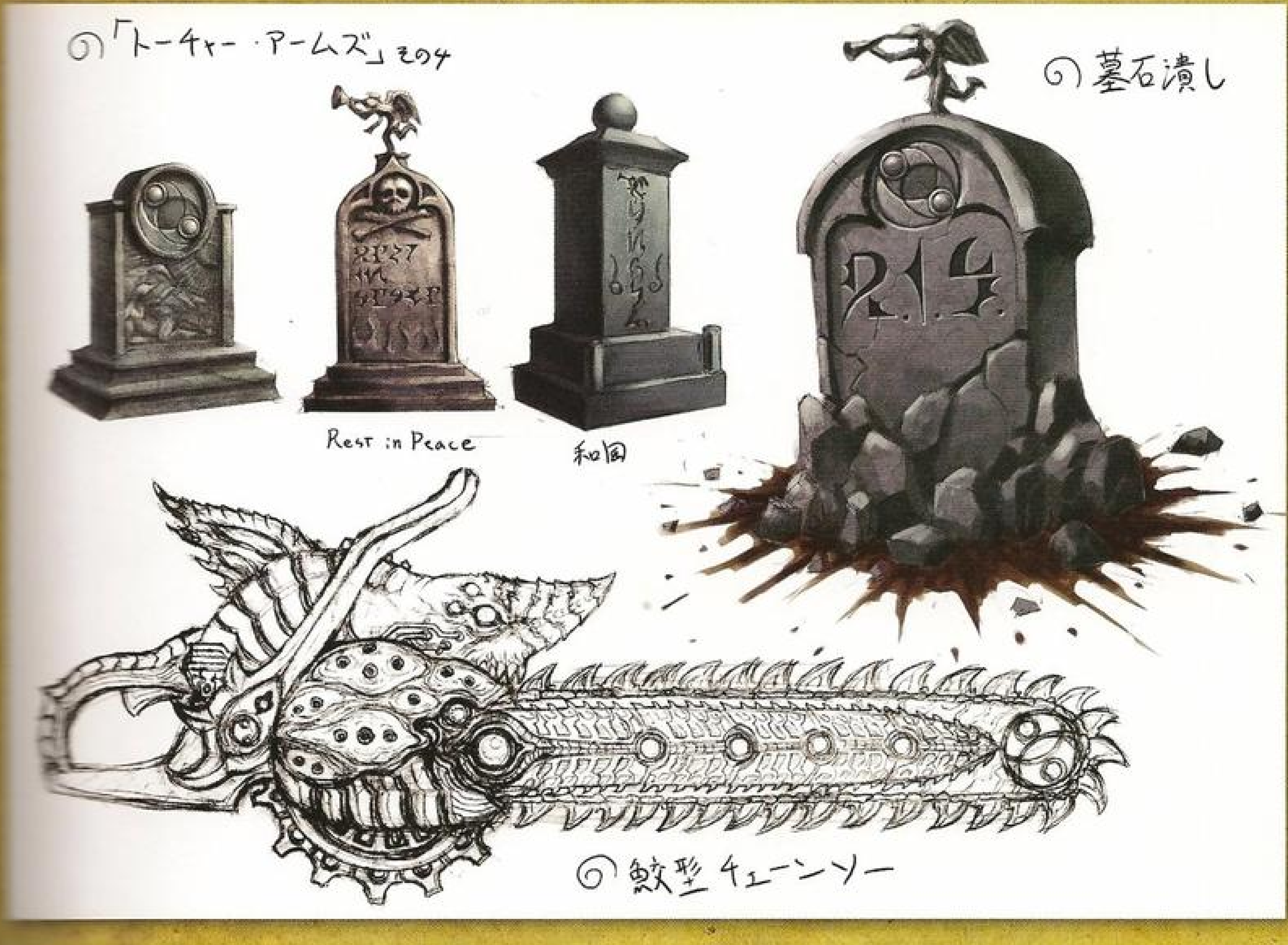
天使が鳥モチーフとなっているので実際あったトリカゴ型の拷問用具を。それの発展でミキサー型も考えましたが両方ベヨネッタがやることが無いのでボツに。万力はシマコがデザインしています。（小手川）





[illegible]ダウン中に攻撃するタイプが欲しかったので墓石落としを。[illegible]に応じて大きさが変わります。最初は日本風の墓がランダ[illegible]で降る予定でしたが神谷Dの思いつきでコバビーチキラーのアレ（16t）になりました。チェーンソーは最近の定番ですが、[illegible]と同じくデザインを捻って生物感のあるものに。（小手川）

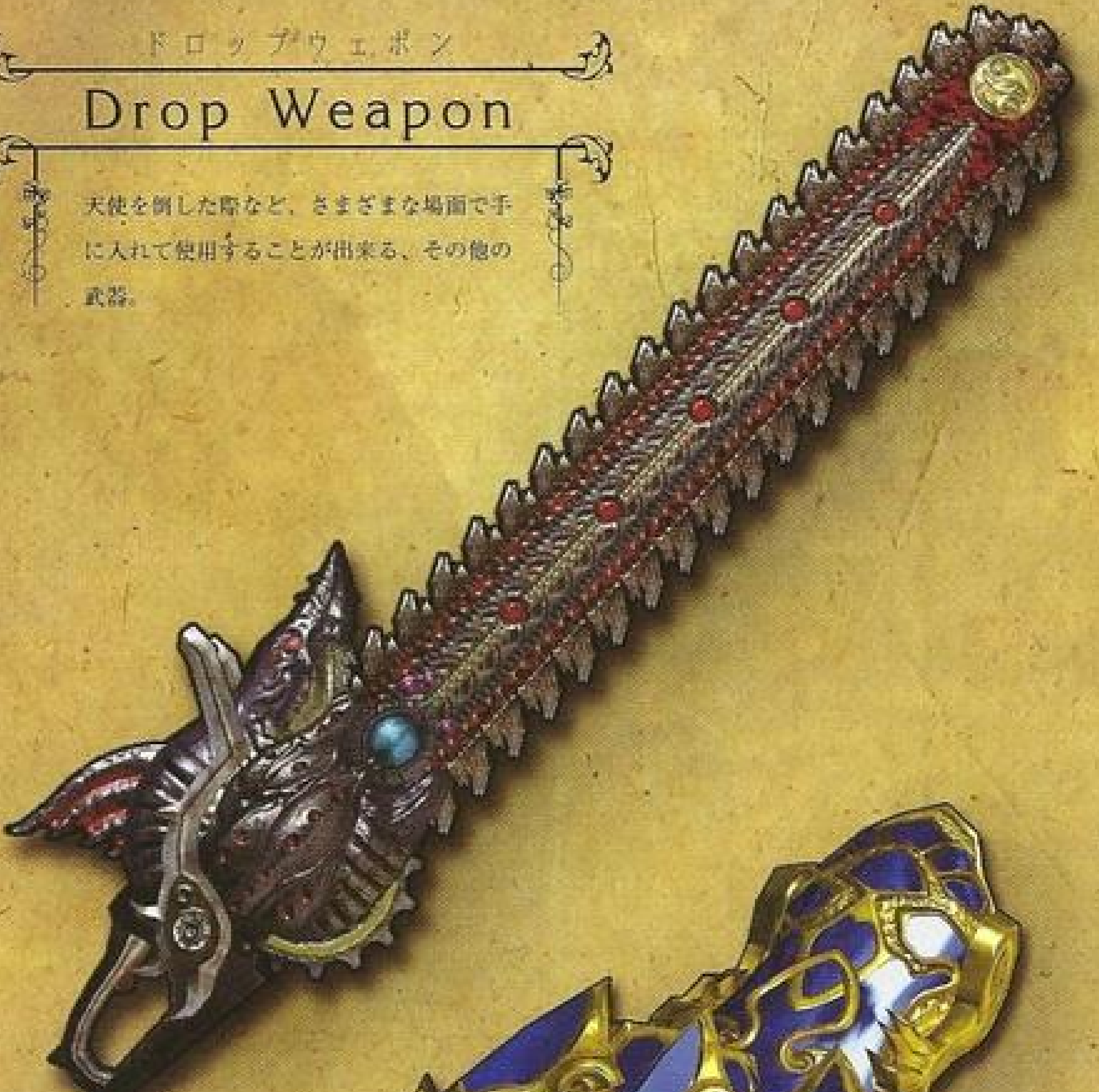
ゲーム中で見ると分かると思いますが、この三角木馬は生きています。ボツデザインの方は生物感があるタイプでした。魚（？）は設置型としてデザインしましたがボツに。食べたらリアクション見れませんからねえ。（小手川）



ドロップウェポン

Drop Weapon

天使を倒した際など、さまざまな場面で手に入れて使用することが出来る、その他の武器。





















Chapter 5

魔界でも名高い伝説の魔女達が作り上げたという、強力な魔力を有している魔導器の姿形は、世界各国の意匠と『ベヨネッタ』の世界観を完璧に融合させることに成功している。執筆者の機知が詰まった設定画を紹介する。

ACCESSORIES



プーリーの守護蝶

Pulley's Butterfly

遥か昔、ラサの王妃に影武者として仕えた魔女「トゥーランドット」が作ったと伝えられる秘宝で、使用者に守護蝶の加護をもたらす。守護蝶は使用者の周りを漂うように飛び、使用者の身代わりとなって攻撃を受け、散っていく。

このアクセサリーは東洋風で、オペラ「トゥーランドット」をイメージしてデザインしました。(中村)



魔界交信器

Infernal Communicator

悪名高き悪魔の愚連隊「リトルデビルズ」を呼び出すのに用いる、魔界との交信装置。使用者はこの魔導器を使って彼らと短期契約を結び、攻撃に使役することができる。

スチームパンク風の交信器は魔界と通信が可能のイギリス製。（中村）

セルギーの恋人

Sergey's Lover

モスクワ公国の魔女"マトリョーナ"が作ったとされる魔導器で、使用者は主契約する悪魔の力を借りて、己の分身を生み出すことができる。"マトリョーナ"はこの秘宝を操り、争いの際にはひとりで数人分の戦果を上げたという。彼女の活躍は近代になって再評価され、民芸品「マトリョーシカ」のモデルとなった。

まさかマトリョーシカがアクセサリーになるとは私自身も驚きました。かのロシアの権力者もこのアクセサリーのパワーを使用していた模様です。（中村）

アクセサリーは非常に思い出深いアイテムです。当初はゲームにおける機能的な面しか考えていなかったのですが、中村がデザインする際に、世界各国に存在したであろう魔女を絡めた設定を考えてくれました。お陰でゲームの世界観はグッと広がりを持ちました。（神谷）



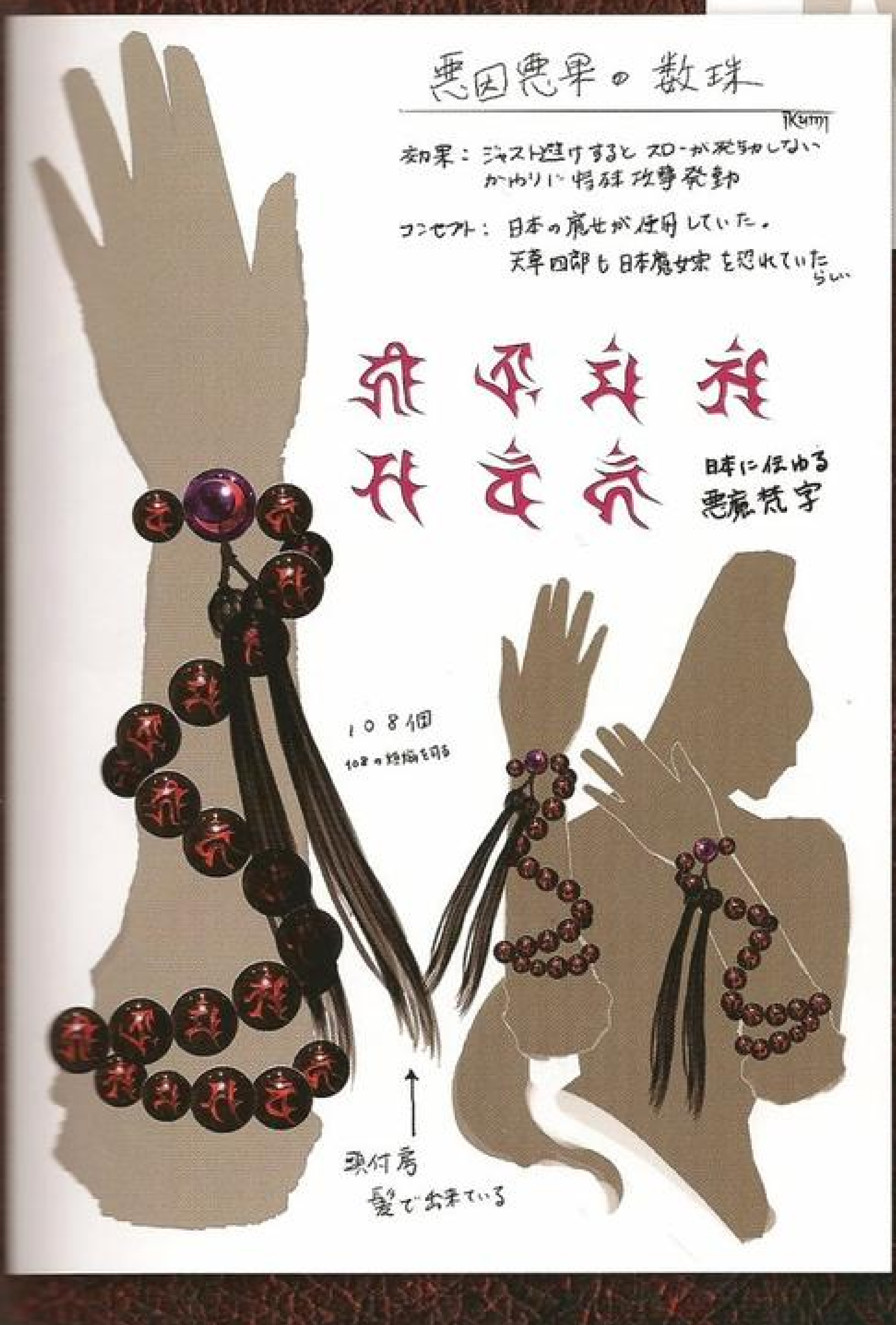
セレーネの光

Selene's Light

古代エジプトの魔女"クレオパトラ"が所有した古の魔導器。使用者が攻撃を受けると、魔力と引き換えにウィッチタイムを発動させる。魔導術の指導者として長けたクレオパトラが、ウィッチタイムを上手く扱えない修行者のために作り上げたと言われる。

エジプトの魔女がつけていた時間を操るアクセサリー。使用している間はフンコロガシがカタカタ地球を回します。（中村）





悪因悪果の数珠

Evil Harvest Rosary

倭国の女王"卑弥呼"に仕えた魔女"悪狐（あっこ）"が用いた魔導器。使用者が身に迫る危険を回避した時、攻撃者に対して応報の魔法攻撃を行ってくれる。攻撃の面では高い効果を発揮するが、使用者の精神力を激しく消耗させるため、その力はウィッチタイムの発動と引き換えになる。

日本の数珠をモチーフにしたオタク的デザイン。（中村）

日本の有名な魔女と言えば…それがこのアクセサリーを作った魔女の設定の元ネタです。（神谷）

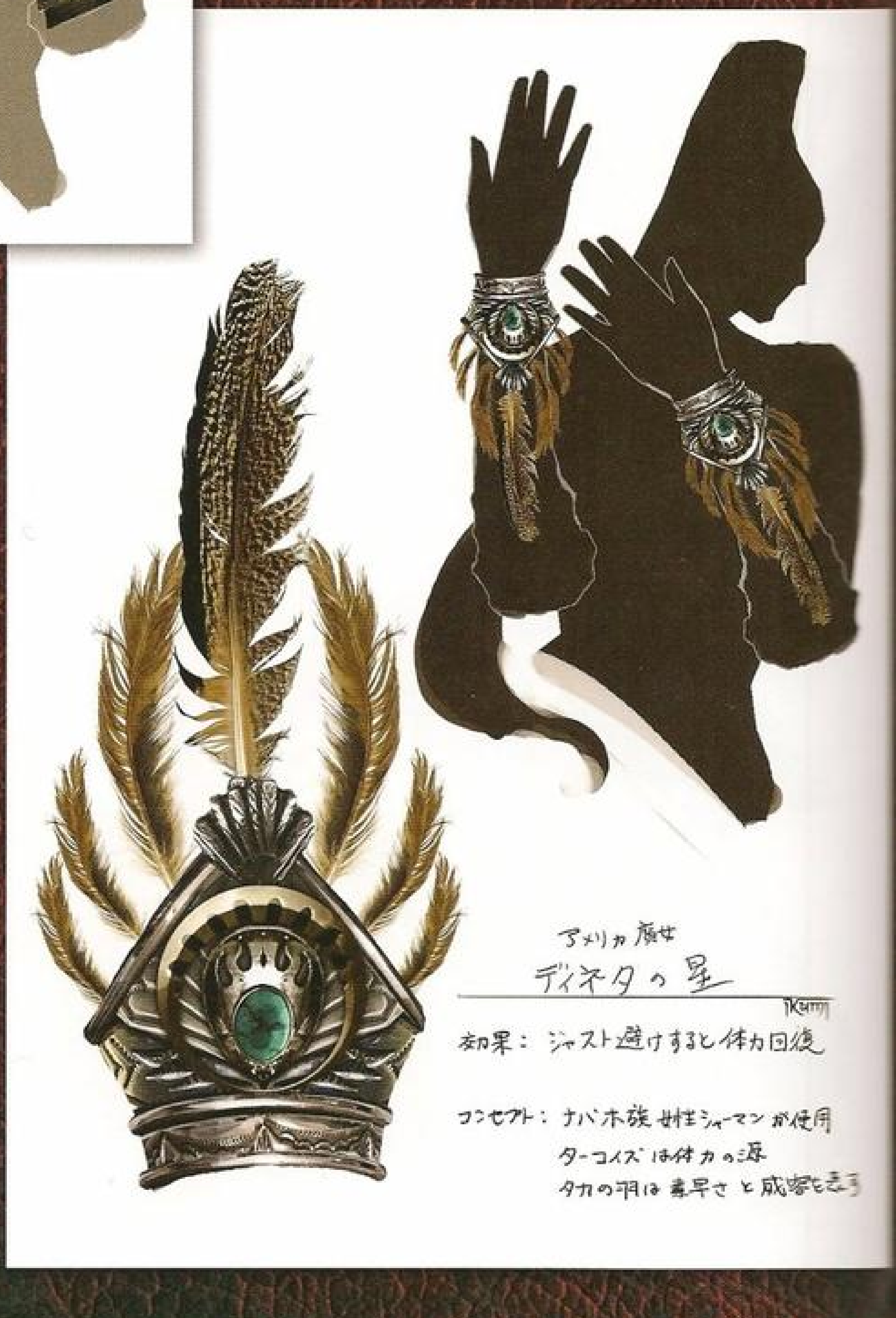


絶望の眼差し

Gaze of Despair

古くからアフリカに伝わる、混乱を司る女神“ムッソ・コロニ”の怨念を宿した呪いの篭手。それを身に着けることは天界への反逆を意味し、天界の住人の大いなる怒りを誘うと言われる。マリ帝国の魔女“カラバ”は、魔女狩りの際に人々が作り上げたこの篭手を強制的に身に着けさせられ、天使に惨殺されたという。

アフリカは木の彫り物が盛んで、デザインもかなりイカしているので取り入れました。（中村）



ディネタの星

Star of Dinéta

アメリカはナバホ族に語り継がれる伝説の魔女“イェナルドゥーシ”が作り上げた魔導器。敵に対して挑発行為を行うことで、使用者に体力回復の効果をもたらす。魔力の源泉としてあしらわれたターコイズは、今もナバホ族のお守りとして崇められている。

アメリカのナバホ族のブレスレットのデザインを取り入れました。（中村）

長の証

Eternal Testimony

アンブラの魔女一族の長にのみ着用が許された、力と地位の象徴とも言える秘宝。「魔女王」と恐れられた古代の魔女“アイゼン”が作ったと言われ、腕にはめるだけで、魔力の回復を促す効力を発揮する。不気味なカラスの頭蓋骨は、“アイゼン”が身を変えた姿とも伝えられ、力なき所有者には然るべき制裁が下されるという。

魔女の使い魔であるカラスの骨で作成されたアクセサリー。カラスの中でもボスカラスで、羽も赤みを帯びています。（中村）



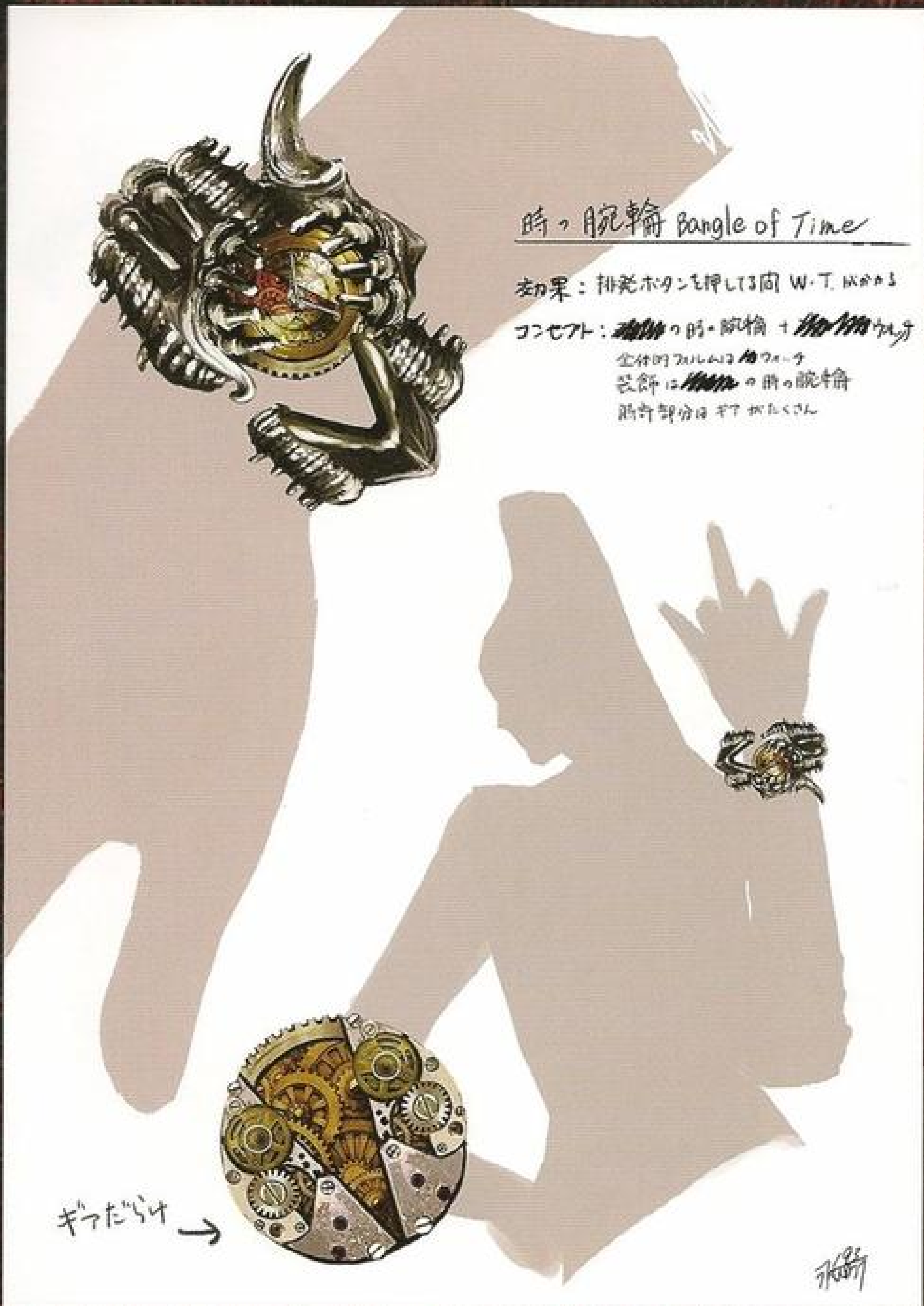


マハーカーラの月

Moon of Mahaa-Kalaa

インドの破壊神“シヴァ”の祝福を受けた魔導器。ヴィジャヤナガル朝に仕えた魔女“ヤクシー”が作ったと伝えられ、敵の攻撃を弾き返す力を持つ。如何に強力な攻撃であっても無効化するため、これを使いこなした“ヤクシー”は無敵の魔女と謳われた。

インドをイメージしたアクセサリーで、魔法陣もインド仕様です。（中村）



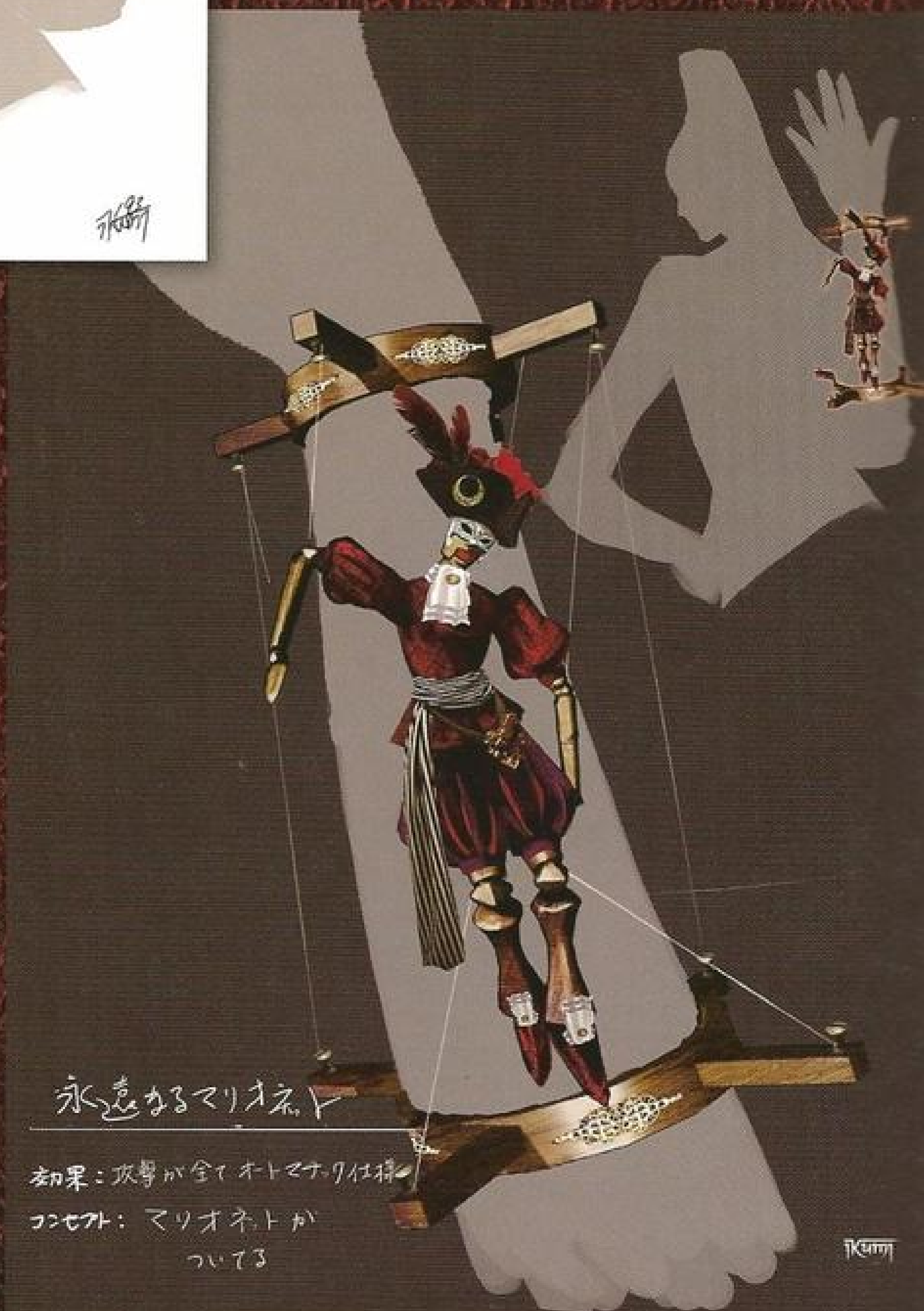
時の腕輪

Bracelet of Time

古の悪魔剣士と契約を結んで、魔界の侵略軍に立ち向かった孤高の魔女"エヴァ"が作り上げた魔導器。これを身に着けた者は、魔導術の真髄ともいえるウィッチタイムを、自在に操ることができるようになるという。

これは神谷Ｄからの要望で、わかる人にはわかるデザインです。私からは怖くて語れません。（中村）

これは知る人ぞ知るアレやアレが元ネタです。（神谷）



永遠なるマリオネット

Immortal Marionette

その無慈悲な戦い方から「ブラディ・マリー」の異名で恐れられた魔女"マリー"が作った腰飾り。戦うことを得意とした"マリー"の技は、まるで流れる川のように淀みなく繰り出されたと言われ、この魔導器を身に着ける者は彼女に操られるかの如く、その熟練した技術を用いて戦うことができるという。

実際のゲームでは腕ではなく、腰につける仕様になっています。（中村）



絶頂の腕飾り

Climax Brace

身に着ける者の力を絶頂へと導く、神秘の秘宝。いつ、何処で、どうやって作られたのかなど全てが謎に包まれており、別宇宙からやってきた物とも伝えられる。その強大な力のために、神や悪魔にさえ畏怖されており、如何なる争いにおいてもこの腕飾りの使用を禁ずるという、暗黙の了解があるという。

ギャラクシーをイメージする時の砂時計と一緒のデザイン。（中村）

Chapter 6

ベヨネッタの代名詞のひとつである「ロリポップ」を見ればわかるように、数多の作品と異なり、アイテムひとつひとつにも工夫を凝らしている。そんな『ベヨネッタ』への、制作者たちの想いが伝わる資料を紹介する。

ITEMS



イモリの黒焼き

Baked Gecko

鉱石で保存処理された、魔女の調合素材のひとつ。「守り」を司るエキスを精製できるが、単品では意味を成さない。



マンドラゴラの根

Mandragora Root

鉱石で保存処理された、魔女の調合素材のひとつ。「生命」を司るエキスを精製できるが、単品では意味を成さない。

魔女の使用していた呪術道具であるモチーフを鉱物に落としました。マンドラゴラの根は何故かセクシーポーズを決めていますが、案の定これも神谷Dのネタです。(中村)







一角獣の角

Unicorn Horn

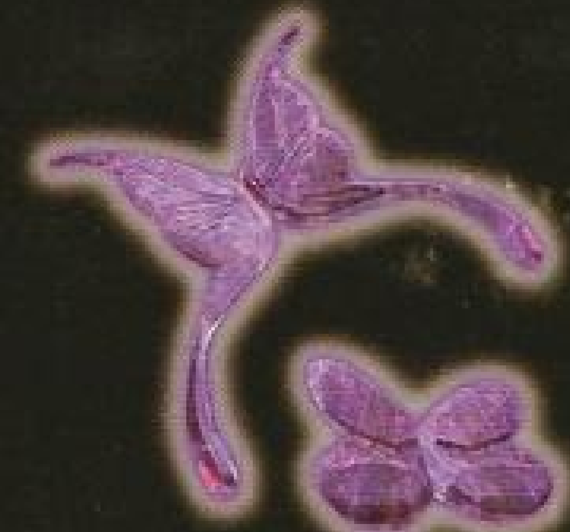
鉱石で保存処理された、魔女の調合素材のひとつ。「攻撃」を司るエキスを精製できるが、単品では意味を成さない。



パープルバタフライ

Purple Butterfly

魔力が結晶化して蝶の形を成した宝石。手にしたその場で魔力を回復する。



魔笛

Magic Flute

海の怪物セイレーンが吹いたとされる笛。霊的な高周波を発し、周囲の天使に大きなダメージを与える。

ベヨのアイテムは女性的なものが多く、回復アイテムなどにもそれを反映させています。[魔笛]というアイテム名はもちろんモーツァルトの楽曲から。吹くと「夜の女王」の有名な高音ソプラノのような音が出るはずです。(中村)







レッドホットショット

Red Hot Shot

魔女を死の淵から救う、奇跡の魔薬。力尽きた瞬間、自動的に作用する。

レッドホットジュースは注射器で体に取り込むデザインです。このころ、某ゲームの女の子が注射器を持っている図がカッコよくてそれからイメージが来ています。(中村)



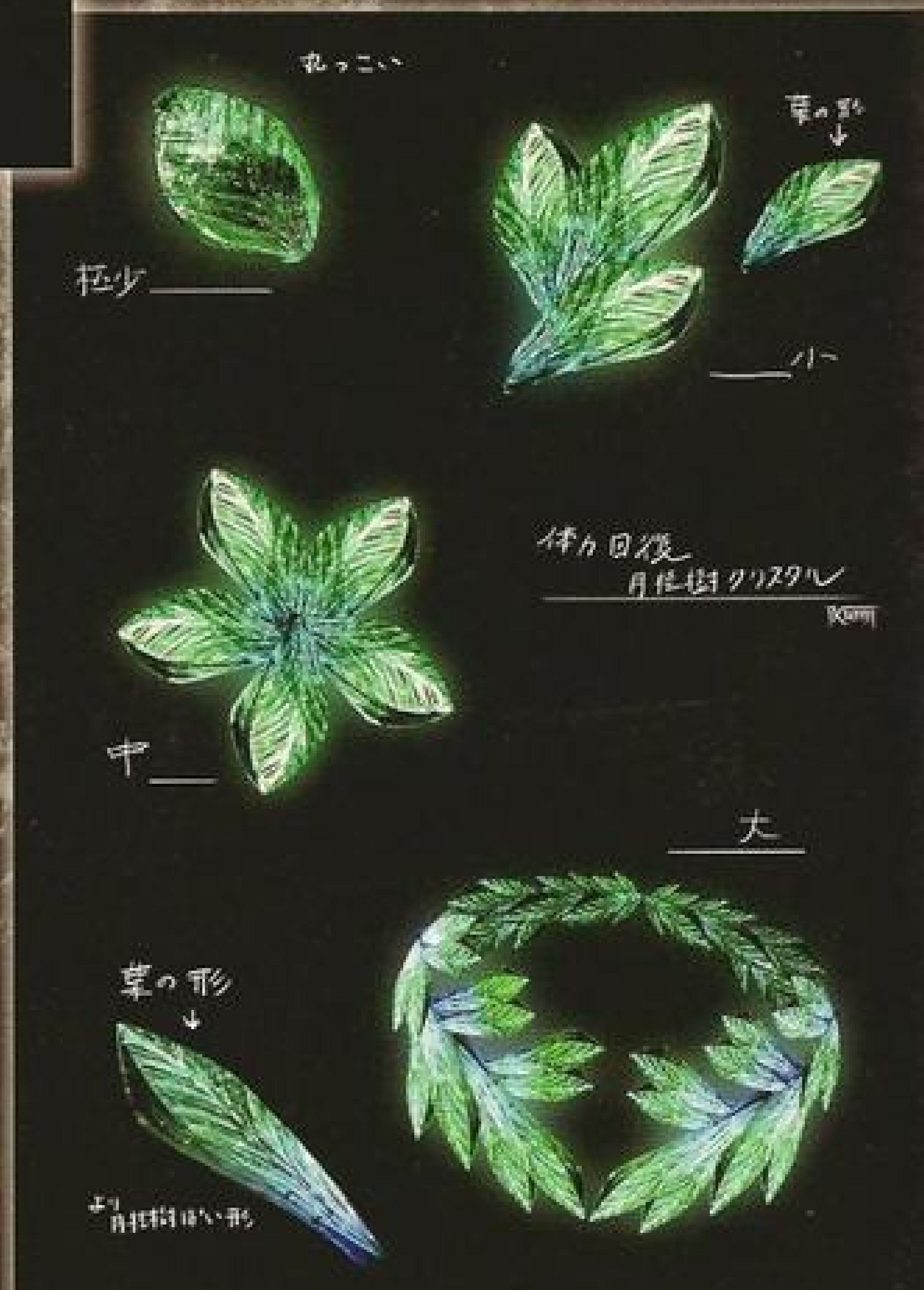
グリーンローレル

Green Laurel

生命力が結晶化して月桂樹の形を成した宝石。手にしたその場で体力を回復する。

グリーンローレルは薄い鉱物の中にローレルの液体が入ったイメージでデザイン。ローレルはどんな味なんでしょうか…とてもまずそうです(中村)





ウィッチハートのかけら
Broken Witch Heart

「魔女の心臓」のかけら。四つ集まれば、体力の上限を上昇させる効力を発揮する。

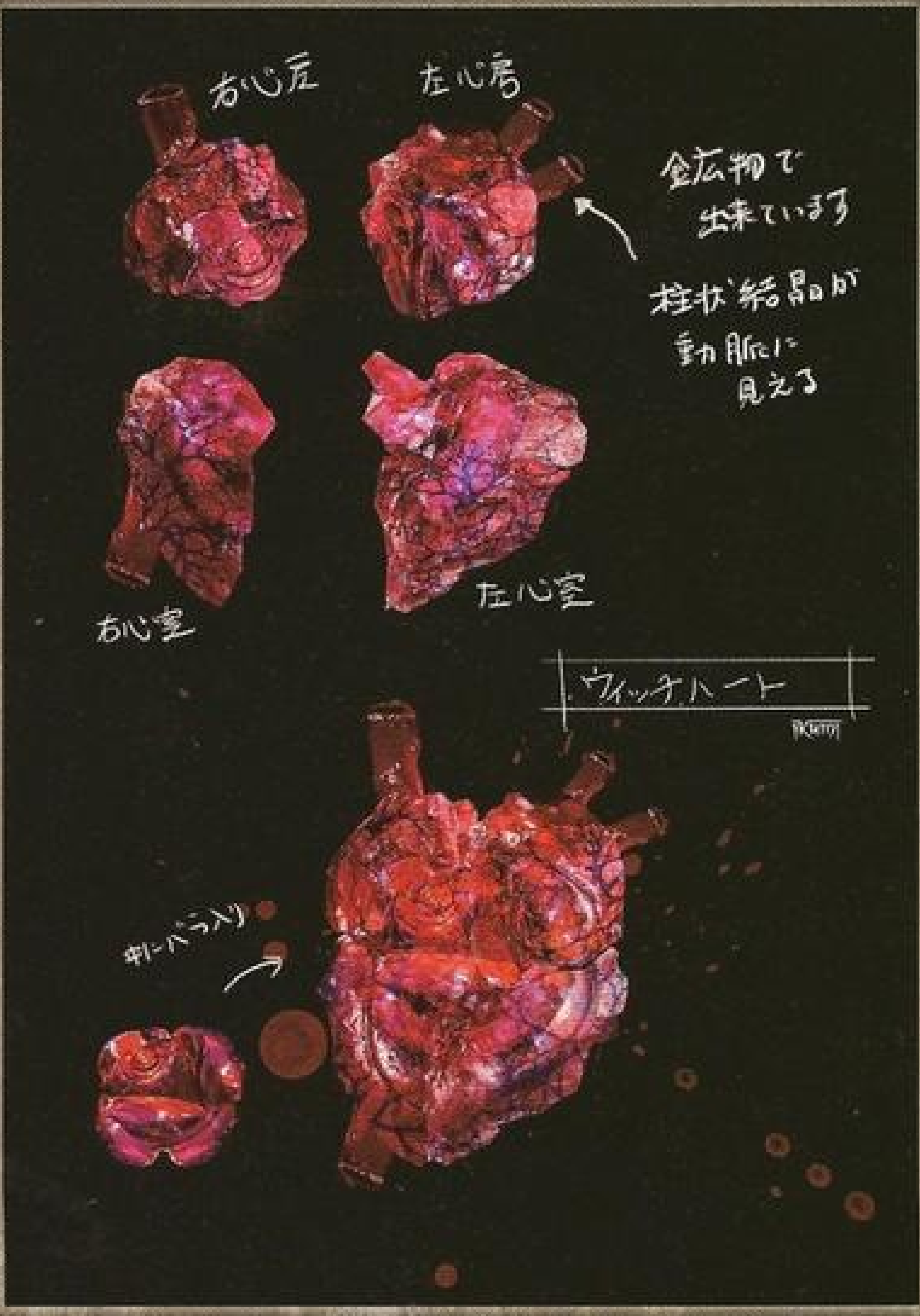


ウィッチハート
Witch Heart

魂を奪われ地獄に落ちた魔女の生命力が結晶化したもの。持つ者の体力の上限を上昇させる効力を持つ。

心臓のような鉱物でというオーダーでデザインしていたのですが、四つに分けたいという仕様変更になり、企画の山田さんが「右心房、左心房とか…」という小ネタを出し、それをそのまま反映しました。(中村)





ブルーウィッチハート
Blue Witch Heart





ムーンパールのかけら
Broken Moon Pearl

「ムーンパール」のかけら。ふたつ集まれば、魔力の上限を上昇させる効力を発揮する。



ムーンパール
Moon Pearl

魔女の力の源である月の力を秘めた宝石。魔力の上限を上昇させる効果を持つ。

真珠を月に見立てて、金の装飾をプラスしました。(中村)



ゴールドムーンパール
Gold Moon Pearl



ロリポップ グリーンハーブ

Green Herb Lollipop





メガロリポップ グリーンハーブ

Mega Green Herb Lollipop

治癒作用のあるエキスを配合した、体力を回復するキャンディ。

ロリポップ ブラディローズ

Bloody Rose Lollipop





メガロリポップ ブラディローズ

Mega Bloody Rose Lollipop

精力増強作用のあるエキスを配合した、攻撃力を上昇させるキャンディ。

ロリポップ パープルマジック

Purple Magic Lollipop





メガロリポップ パープルマジック

Mega Purple Magic Lollipop

覚醒作用のあるエキスを配合した、魔力を回復するキャンディ。

ロリポップ イエロームーン

Yellow Moon Lollipop





メガロリポップ イエロームーン

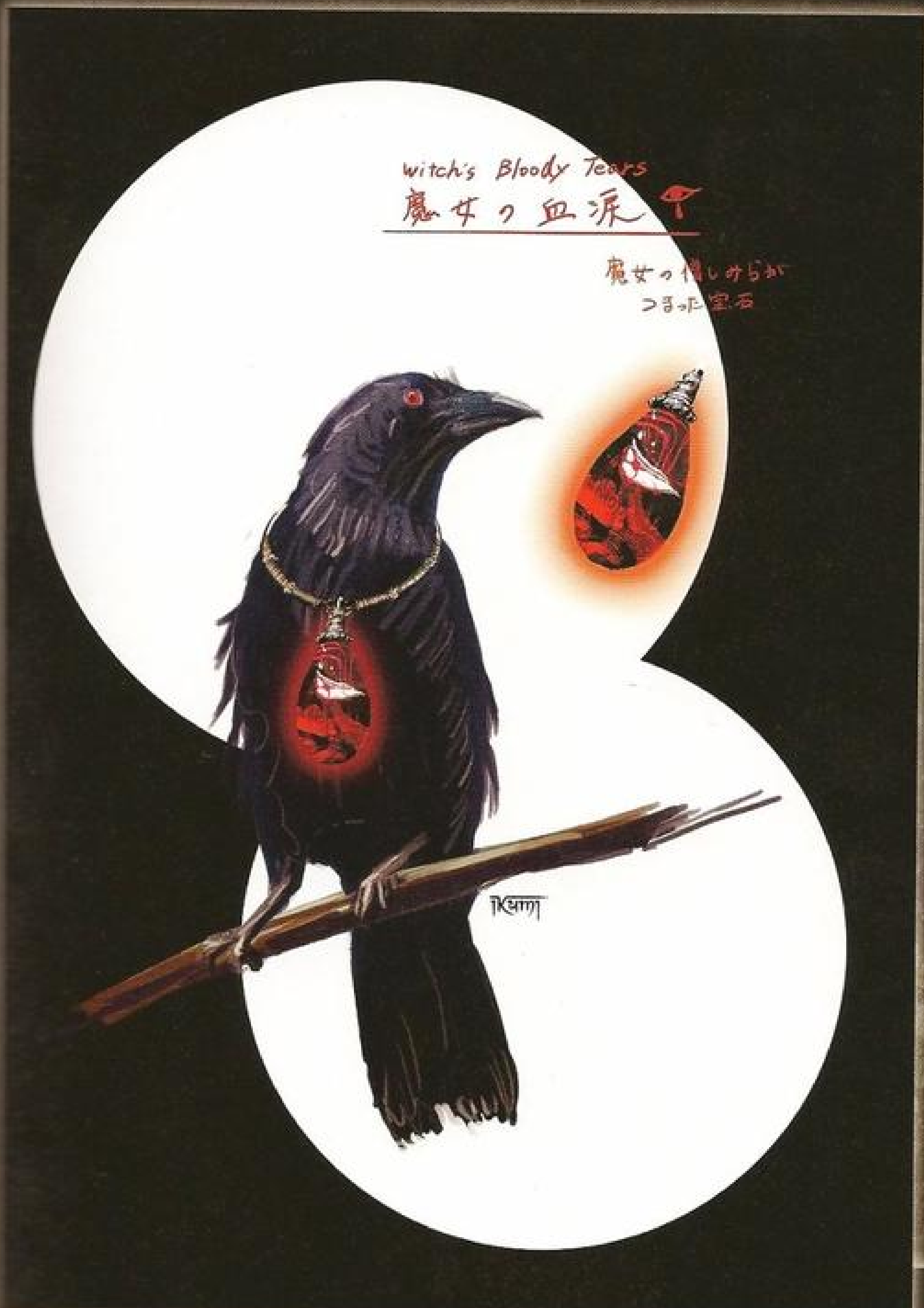
Mega Yellow Moon Lollipop

服用者を魔法障壁で包む効果のある、服用者を無敵の盾で守るキャンディ。



ロリポップは一見おいしそうに見えますが、どれもこれも主原料はクスリになるハーブや草ですのでそんなにおいしくはないと思います。(中村)

「ベヨネッタにアメを持たせたい」という案はアクション監督の下村さんによるものです。下村さんはアクション面だけでなく、登場キャラの性格付けでも類まれなる手腕を振るってくれ、数々の名場面が生まれました。(神谷)



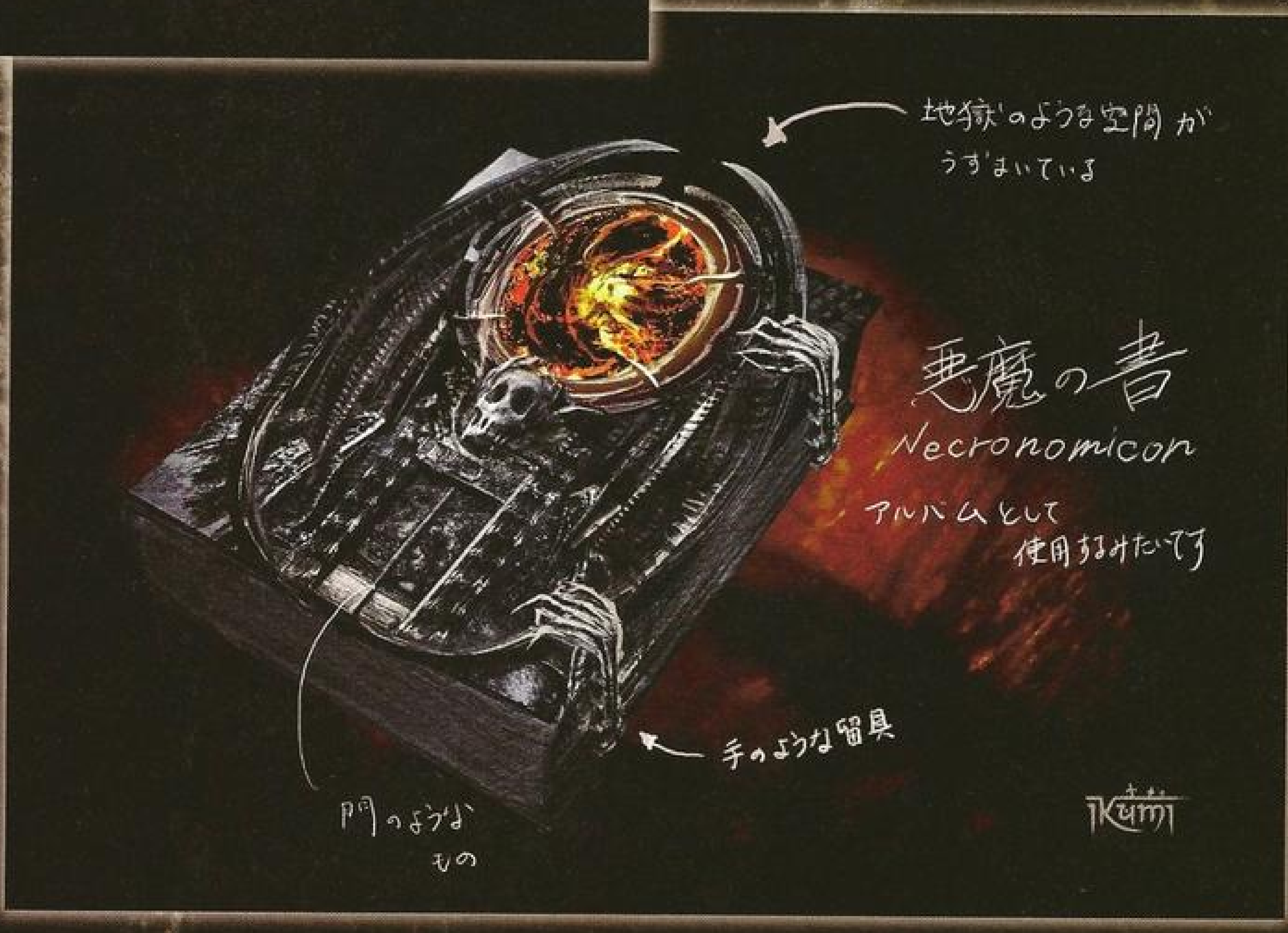
魔女の血涙
Umbran Tears of Blood

魔女狩りが行われ、魔女が流した悲しみや憎しみの血の涙が結晶化し宝石になり、魔女の使い魔であるカラスに託したという設定です。（中村）

当初から「はぐれ玉」的なアイテムを入れようと考えていたんですが、それを「カラスに絡めたい」と言い出したのが中村です。ゲーム中、捕まえようとすると逃げるカラスがいますが、スタッフから「あんな意地悪なのいらない」と言われました。でも押し通しました（笑）。（神谷）



魔界獣記
Infernal Demons



…ろしい地獄の門
…ージした書物。（中村）



アントニオの手記

Antonio's Notes

ルカのお父さんアントニオの手記はベヨの世界を知るための重要なものです。過去に訪れたヴィグリッドの切手や愛する息子の写真が入れてあったり…。ルカの幼少の写真はかなりこだわりを入れて描きました。（中村）

アントニオ（通称トニー）レッドグレイヴは、スゴ腕のジャーナリストとして裏社会にもその名を轟かせていたはずです。そして彼をリスペクトする者もいたはず。彼亡き後、彼への敬意を込めてその名を借りた者もいたかも知れません。（神谷）

魔女のたしなみ

Umbran Elegance

特殊な香料を配合して作られた魔女専用の香水。それぞれの武器にマッチした衣装を演出してくれる。

アイヤー。トンファーといったらカンフーで黄色！　ラベルのシルエットも中国娘でデザインしたあるよ。（中村）







香水のラベルデザインはロダンの手作りだという裏設定があります。各武器に合わせたイメージで作成しました。クルセドラはSM女王様、キルゴアはまんまですね（笑）。（中村）

ドゥルガーは爪なのでセクシー猫女、オデットは白鳥の湖のイメージ。でも、ベヨネッタはどちらかというとオディールですよね。（中村）

スーパーミラー

Super Mirror

使用することで、エレガントな着物「杏撫菌小町」など様々な衣装に変身することができるコンパクト。

かの歴代の魔女っ娘アニメでは多々コンパクトで変身するというネタがありますが、ベヨもりっぱな魔女っ娘ですので、コンパクトを使用します。Moon Witchpower make up!（中村）

魔女はコンパクトで変身するものです。だから名称もコレなのです。（神谷）





プラチナチケット

Platinum Ticket

堕天使・ロダンが天使の力を取り戻すために必要なヘイロウの数が、そのまま値段になったプラチナ製のプレート。そのヘイロウをロダンに支払うと……。



クチュールバレット

Couture Bullet

見た目は口紅だが、これを塗ることで、さまざまな衣装に変身することができる。



アーケードバレット

Arcade Bullet

「エンジェルアタック」を遊ぶための弾丸。一個で三発分撃つことができる。お楽しみは、戦いの後で……。



軍隊行進曲

Trois Marches Militaires

（作曲者 フランツ・ペーター・シューベルト）



月光

Quasi una Fantasia

（作曲者 ルートヴィヒ・ヴァン・ベートーヴェン）



幻想即興曲

Fantaisie-Impromptu

（作曲者 ルートヴィヒ・ヴァン・ベートーヴェン）



2台のピアノのためのソナタ

Sonate in D K. 448

（作曲者 ヴォルフガング・アマデウス・モーツァルト）



スケーターズ・ワルツ

Les Patineurs Waltz op.183

（作曲者 エミール・ワルトトイフェル）



ワルキューレの騎行

Walkurenritt

（作曲者 ヴィルヘルム・リヒャルト・ワーグナー）



ハレルヤ

Messiah, HWV. 56

（作曲者 ゲオルク・フリードリヒ・ヘンデル）



火星

Mars, the Bringer of War

（作曲者 グスターヴ・ホルスト）



木星

Jupiter, the Bringer of Jollity

（作曲者 グスターヴ・ホルスト）



Chapter 7

『ベヨネッタ』を唯一無二の作品たらしめるのは、虚構を感じさせないその優れた世界観、そこで紡ぎだされる物語が大きな役割を果たしている。これからあなたが目にするものは物語の「根幹」であり、その絵一枚から世界が無限に広がっていくことがわかるはずだ。その記録をすべて紹介する。

CONCEPT ARTS

Concept Arts

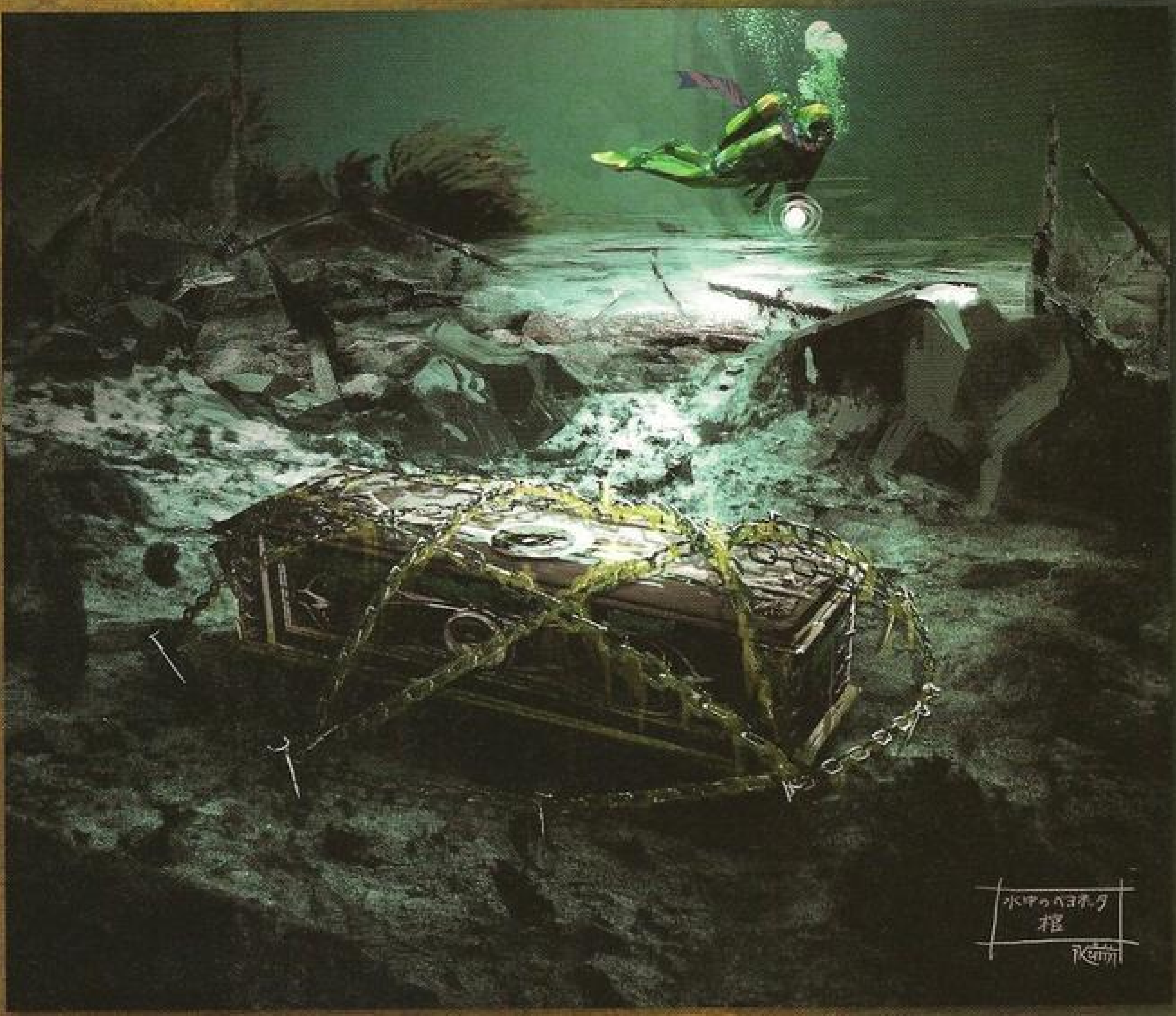


ベヨネッタの棺桶が沈んでいる泉のイメージで、ルカのお父さんが亡くなった場所でもあります。月明かりが湖面を照らしている下にきっと棺桶があるのです。（中村）



エンツォは新車を買うたびに破壊される運命なんでしょう。これは鈴木さんという背景デザイナーさんが描いたものです。エンツォの見栄っぱりな感じが車にも表現されています。（中村）

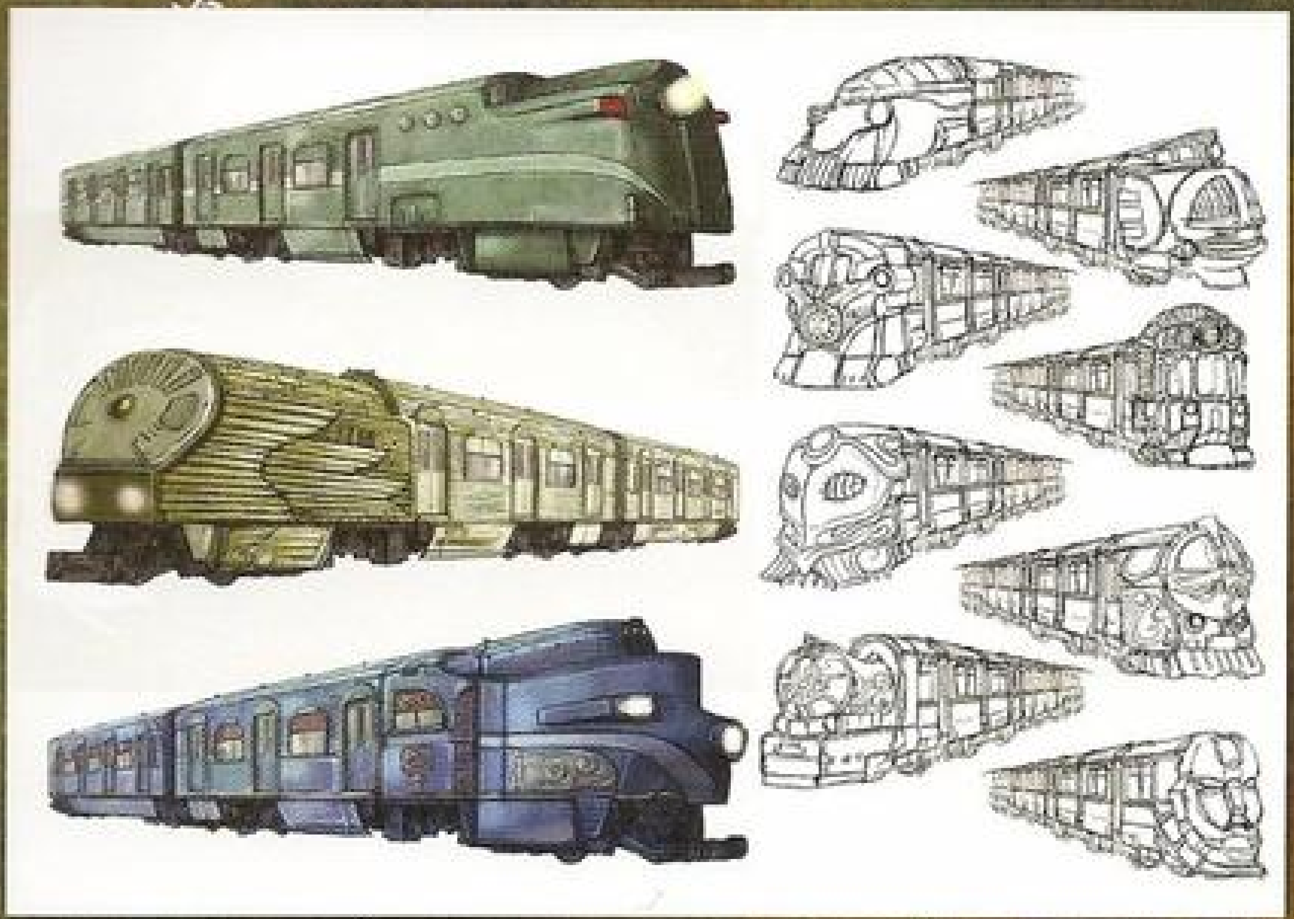
棺桶の作りが丈夫でベヨネッタの体が水ぶくれにならなくて良かったです。後ろにいるダイバーはルカのお父さん。（中村）





ステンドグラスの天井にすることで、ライティングに色味を出す方向でデザインしていました。（中村）







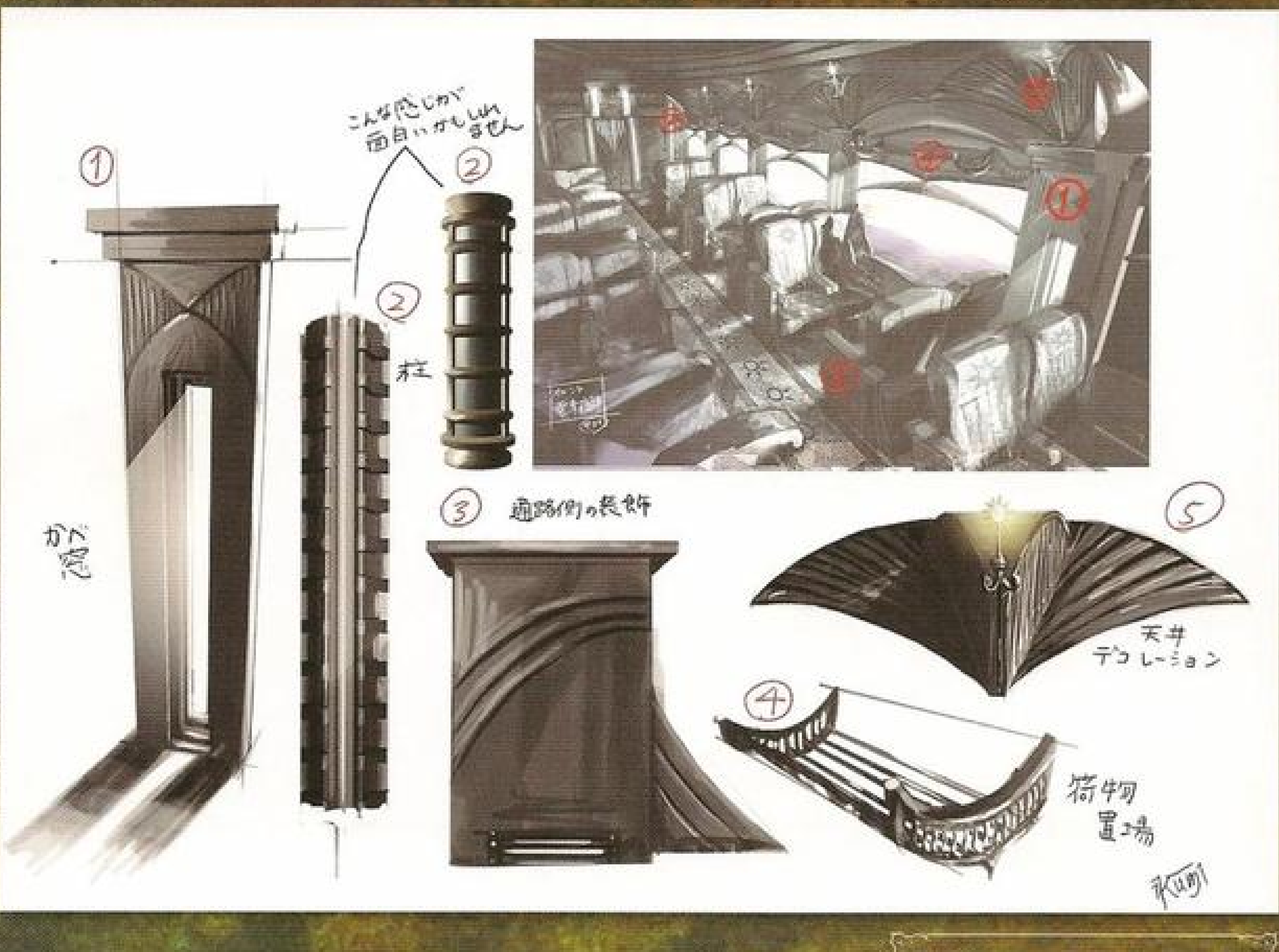
【左】電車の案は鈴木さんがたくさん出していました。どれもイカツイデザインで面白いです。（中村）

【右】実際ゲームに出ているのは、賢者の白カラーになった電車です。（中村）



ヴィグリッド急行殺人事件！というわけで、ヴィグリッドの列車の内部の一コマです。（中村）

駅の広場を過ぎたところにある東屋の内部は太陽の差し込む方に、太陽の窓、影になる方に月の窓を設置しました。バリーン！と窓を破って敵が登場しましたね（中村）





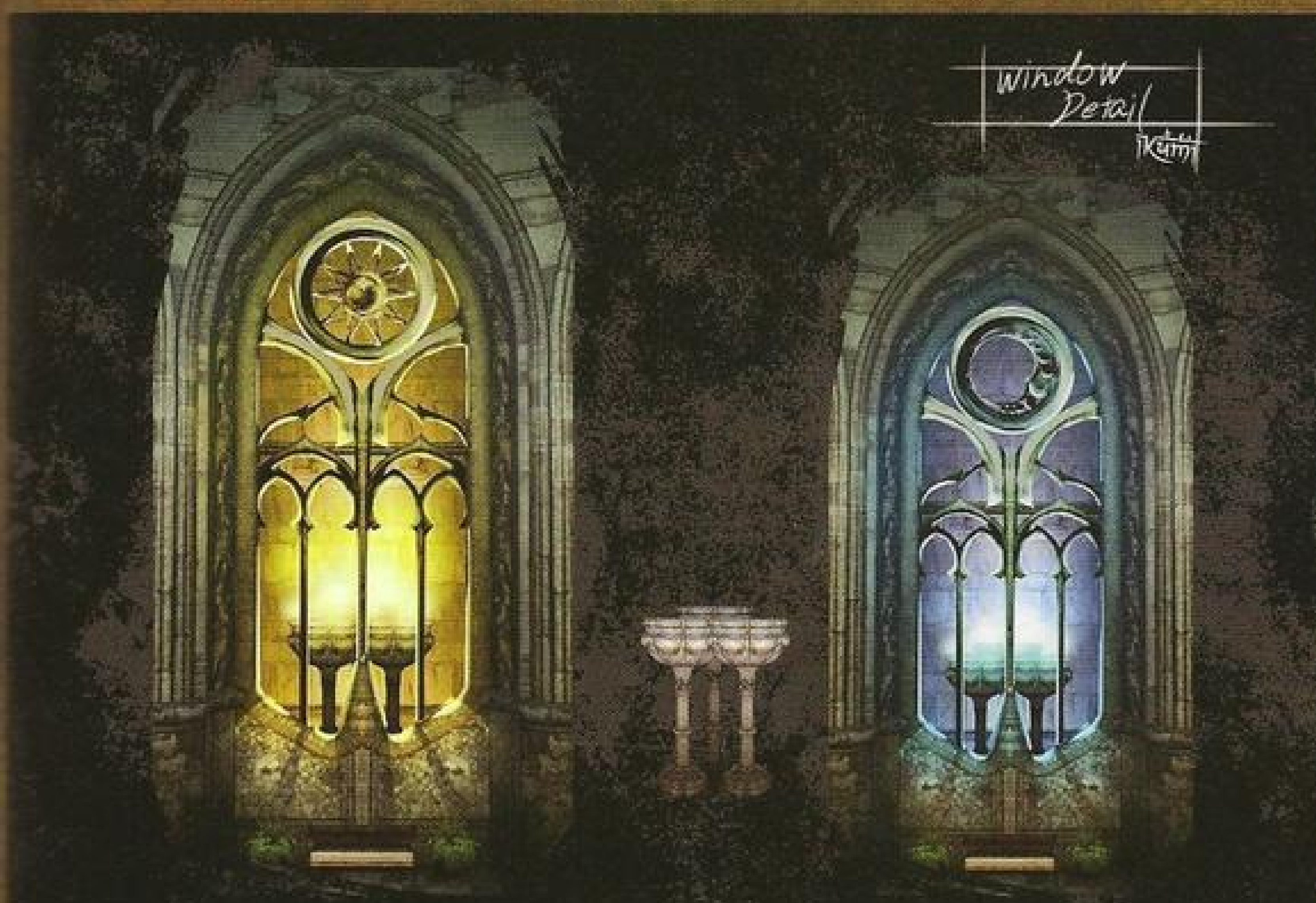
電車内部はアールデコをベースにしました。アールデコが好きなので（中村）



これも鈴木さんのデザインです。暴走する路面電車ほど怖いものはないです。（中村）



街の海沿いにある教会。メキシコの建築のラインが好きなので、扉なんかにうまく取り入れたりしています。（中村）

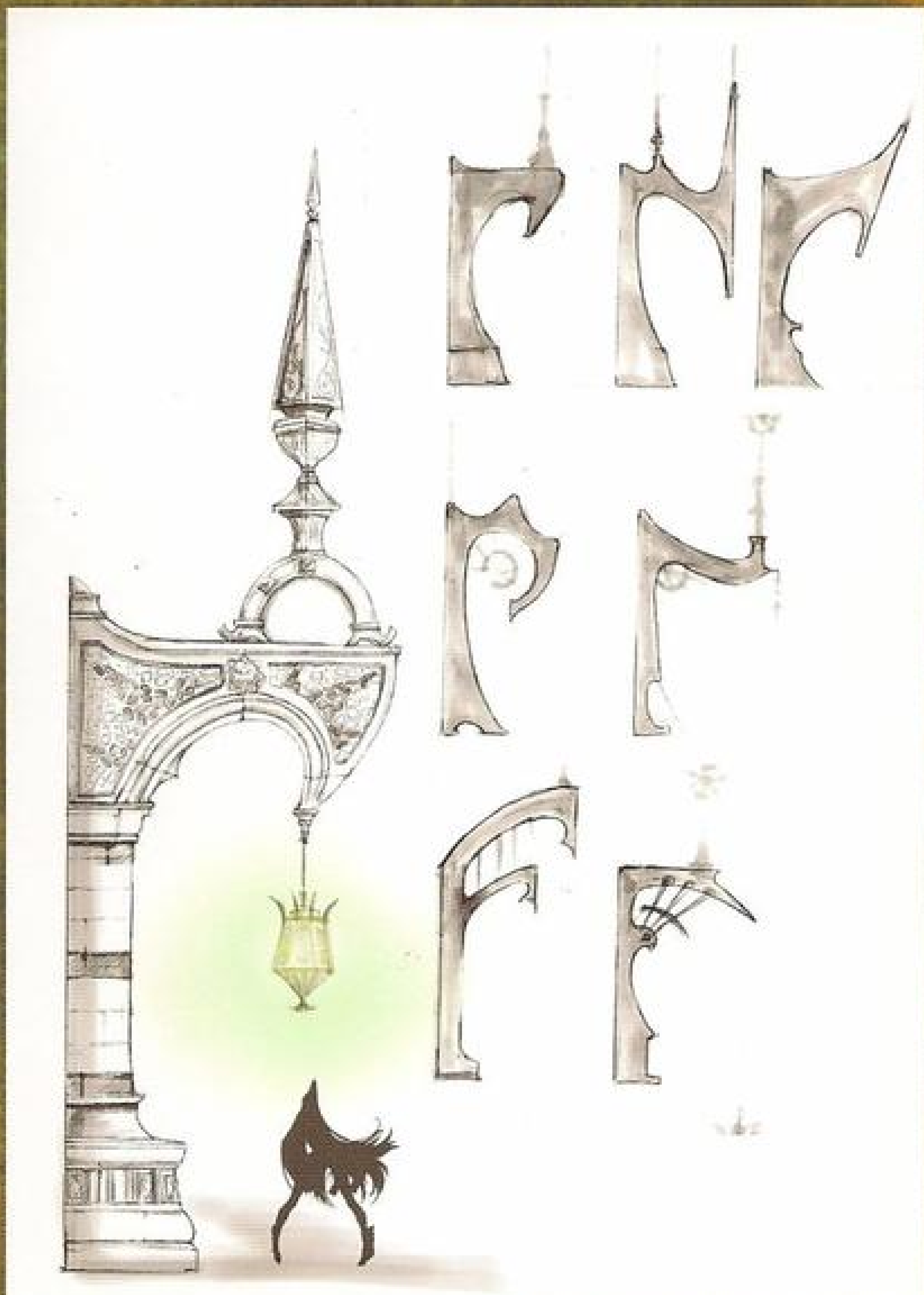


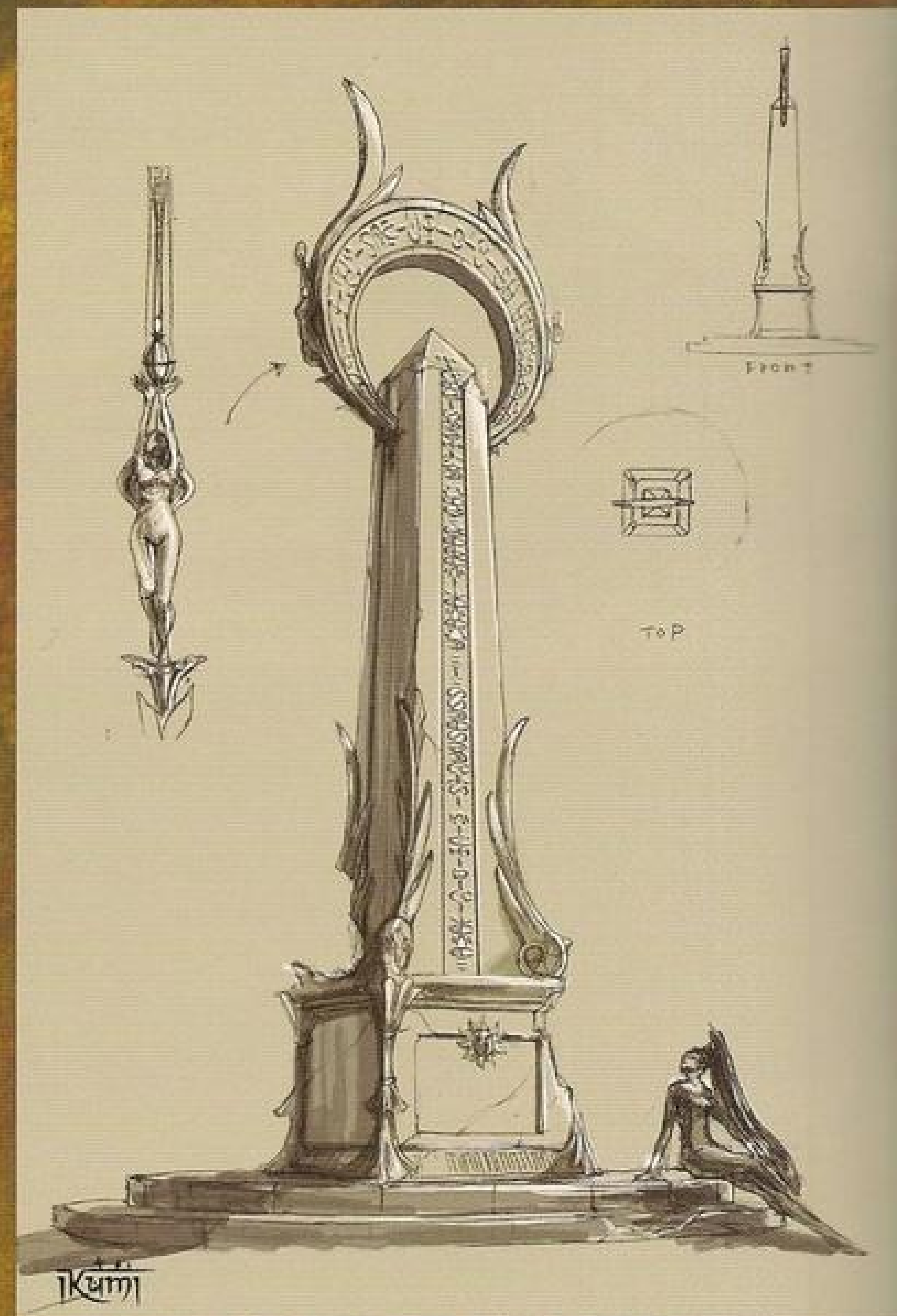
ヴィグリッドは昔、賢者と魔女が共存していた街というコンセプトなので、街の至るところに歴史物が残されています。その一部がこの窓の装飾で賢者の太陽、魔女の月の細工がされています。（中村）



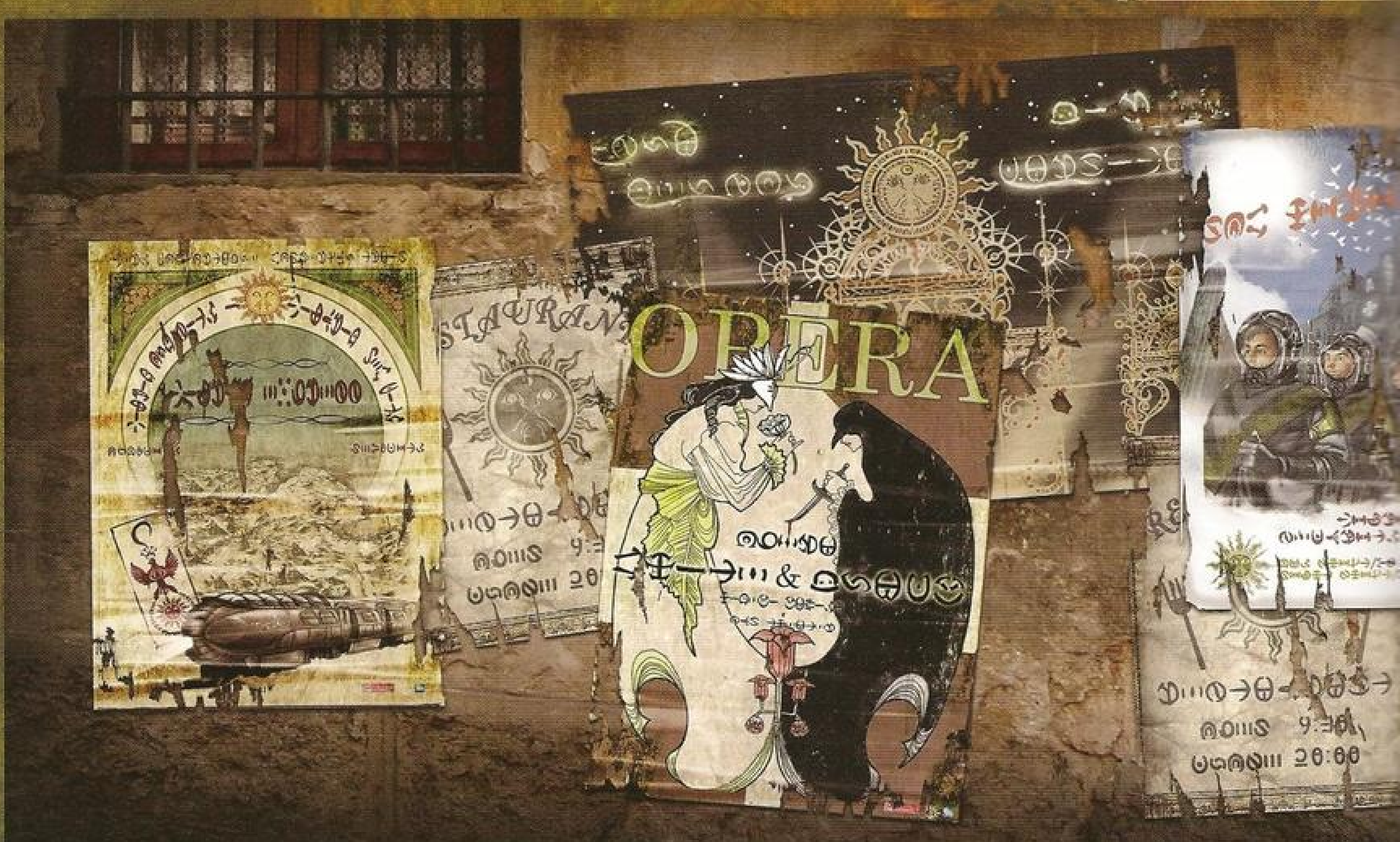
柱のデザインをすると、その場所全体
の背景のネタも浮かんできます。（中村）

シンプルな形ほど壮厳さが出る
ので、賢者のイメージにピッタ
リと考えたデザインです。（中村）



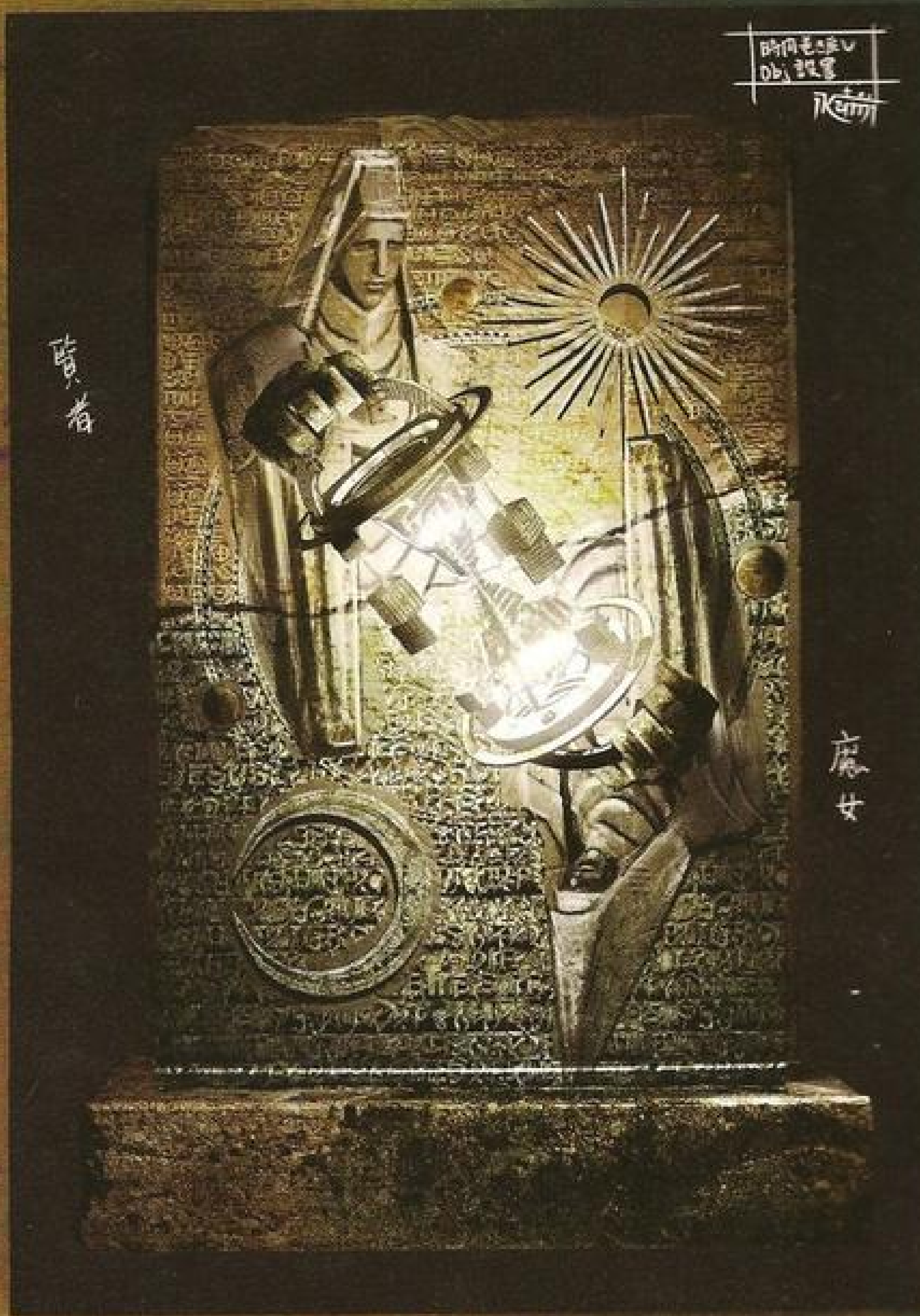


実は結構ネタを盛り込んだポスター群。
良く見るとスタッフの名前で構成され
たオペラポスターもあります。（中村）



「ギャラクシー的な時計で！」という神谷さんのオーダーで砂の中をギャラクシーにしてデザインしたら、こんなんが生まれました。ギャラクシー！（中村）



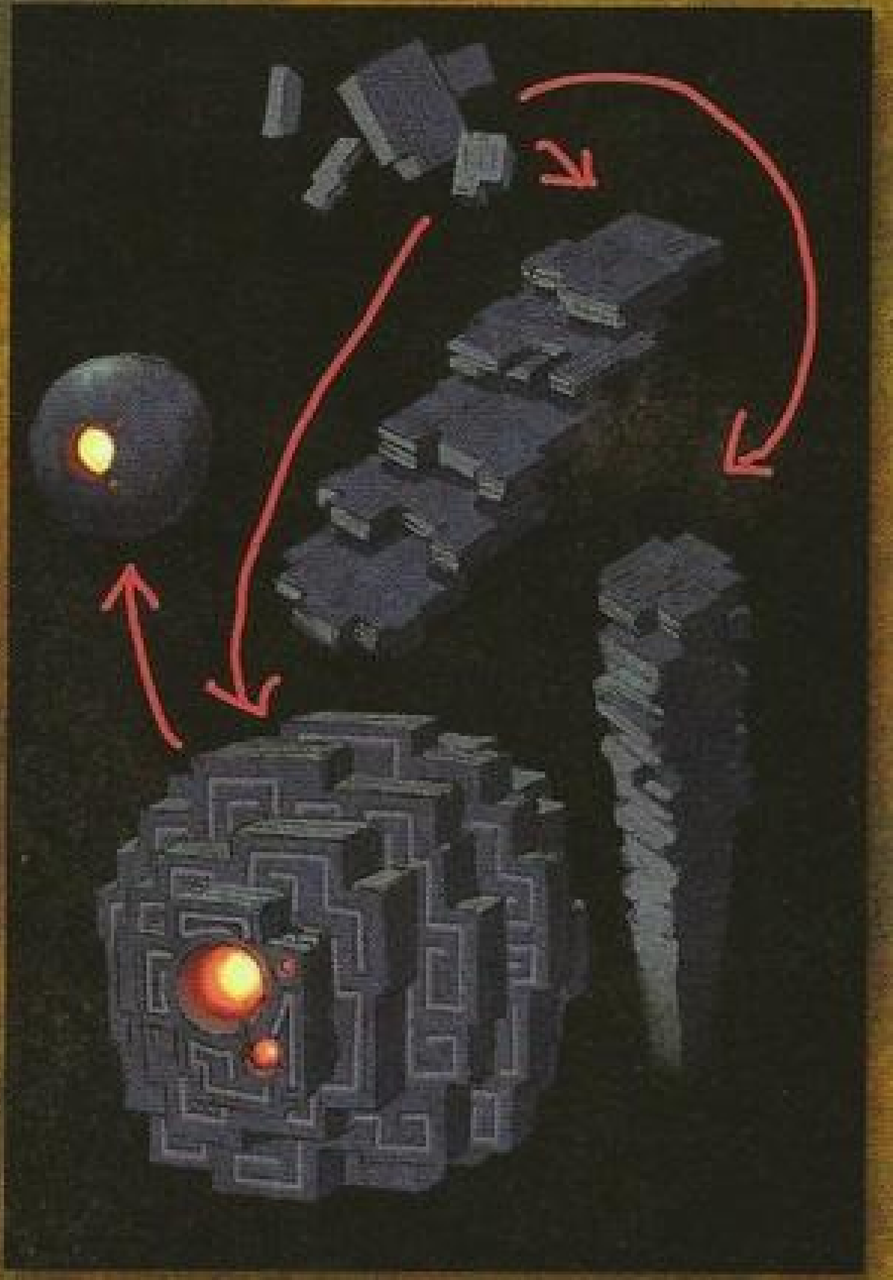


砂時計を固定しておく台座は、サグラダ・ファミリアの受難の門の様式を意識しました。（中村）



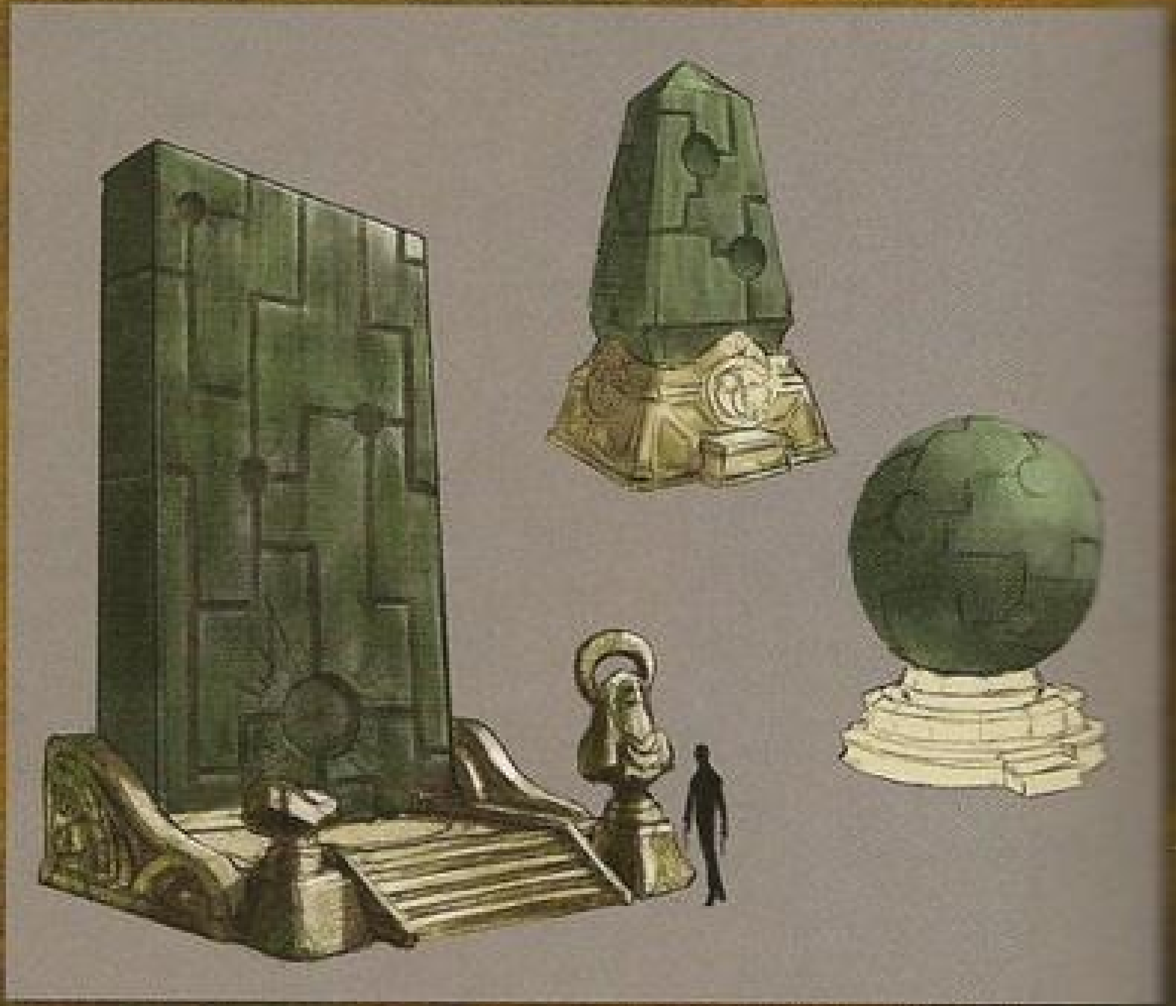
シルエットと迫力を第一に考えデザインしました。建築的にはありえない構造のものもデザインできるのが、神谷さんと仕事してて楽しい部分です。（中村）





ブロック状の魔法装置が組みかえて色々な形に変形。足場になったり障害になったりするという形になりました。そしてこれが変形してゴーレムに。（小手川）

各地に置いてある、わかりやすい仕掛けの目印として、共通の物体をデザイン。オベリスクや球状の物も考えたのですが、叩きやすさと障害として使うことも考え板状に。（小手川）



色々な場所に設置されている、古代の魔法装置のアイディアスケッチ。右下の物が採用になり、総じて深緑の大理石になることに。（小手川）





魔女の像も同じく円卓の魔女の冠です。魔女の頭巾のデザインは最初、先端が折れ曲がったデザインでしたが、神谷Ｄの「とんがらせよう！」という意見でソリッドにとんがらせたら、不気味で良い感じになりました。良く拡大してみると、実はベヨとジャンヌがじゃんけんしてます。どっちが勝ったかは秘密です。デザインをフィニッシュする上で余裕があるといらないネタを入れようとするのが私の生きがいでもあります。（中村）



2st の渓谷の全景の初期段階です。割れた大地は魔女と賢者の関係性も含んだデザインです。（中村）



賢者の像の頭の上は、円卓を囲む賢者を冠に見立てて構成されています。（中村）

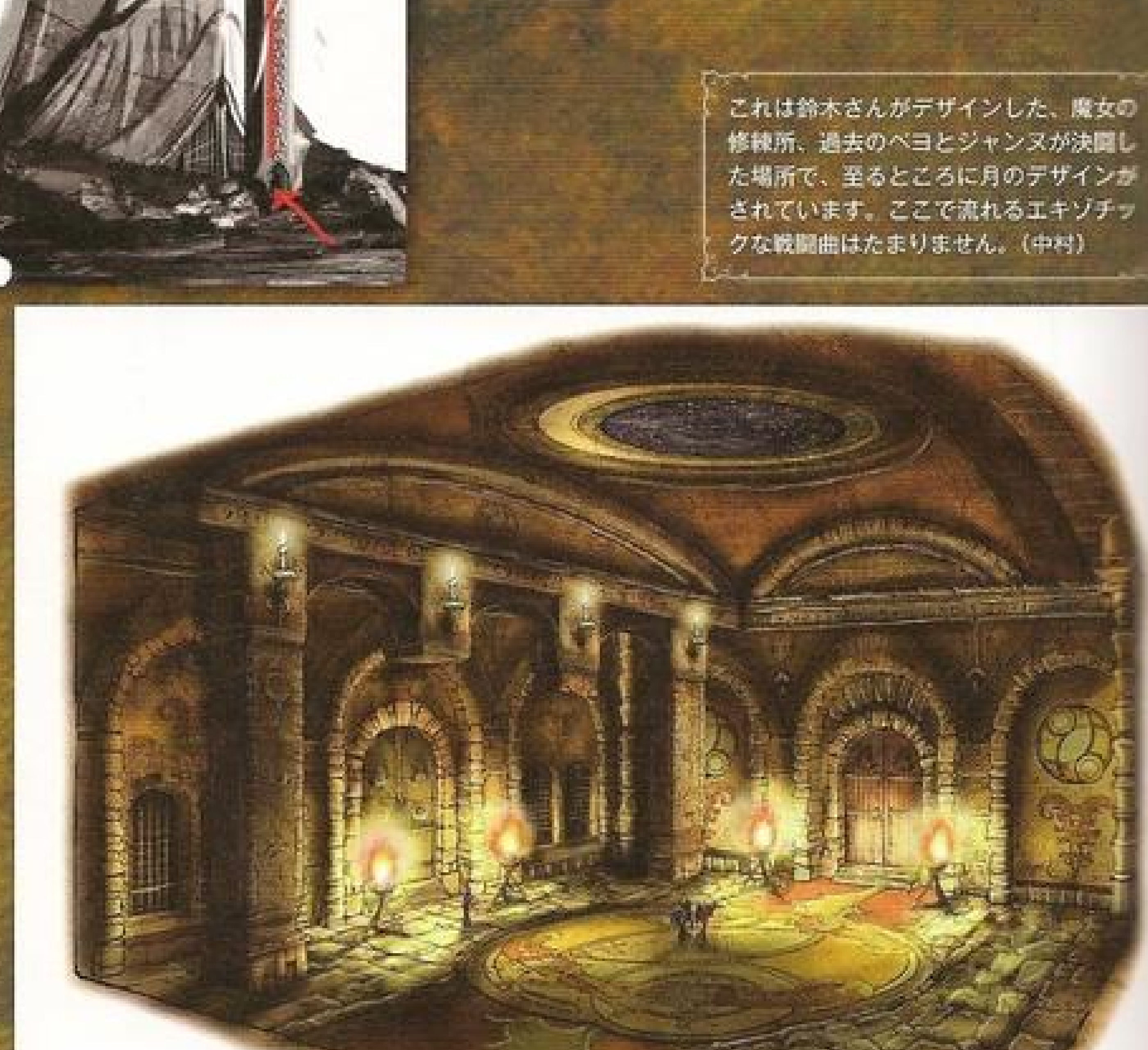


魔女側と賢者側にヴィグリッドの街にもあったモニュメントのデカイver を設置して特別な場所だったという事を足しました。（中村）



これは鈴木さんがデザインした、魔女の修練所、過去のベヨとジャンヌが決闘した場所で、至るところに月のデザインがされています。ここで流れるエキゾチックな戦闘曲はたまりません。（中村）

賢者と魔女の像は羽の部分が橋になっているとんでも橋です。魔女の像の方は胸に槍がささってますが、これは元々刺さってたわけではなく、賢者側の破壊行為により刺された槍です。神の鉄槌みたいな感じで、こちらの橋は世界遺産に登録を申請している最中です。（中村）



ヒョウの姿で踏むスイッチは、「悪魔文字で肉球マークを入れよう！」と神谷Ｄの発注です。まさか肉球魔法文字をデザインするとは思いませんでした。（中村）



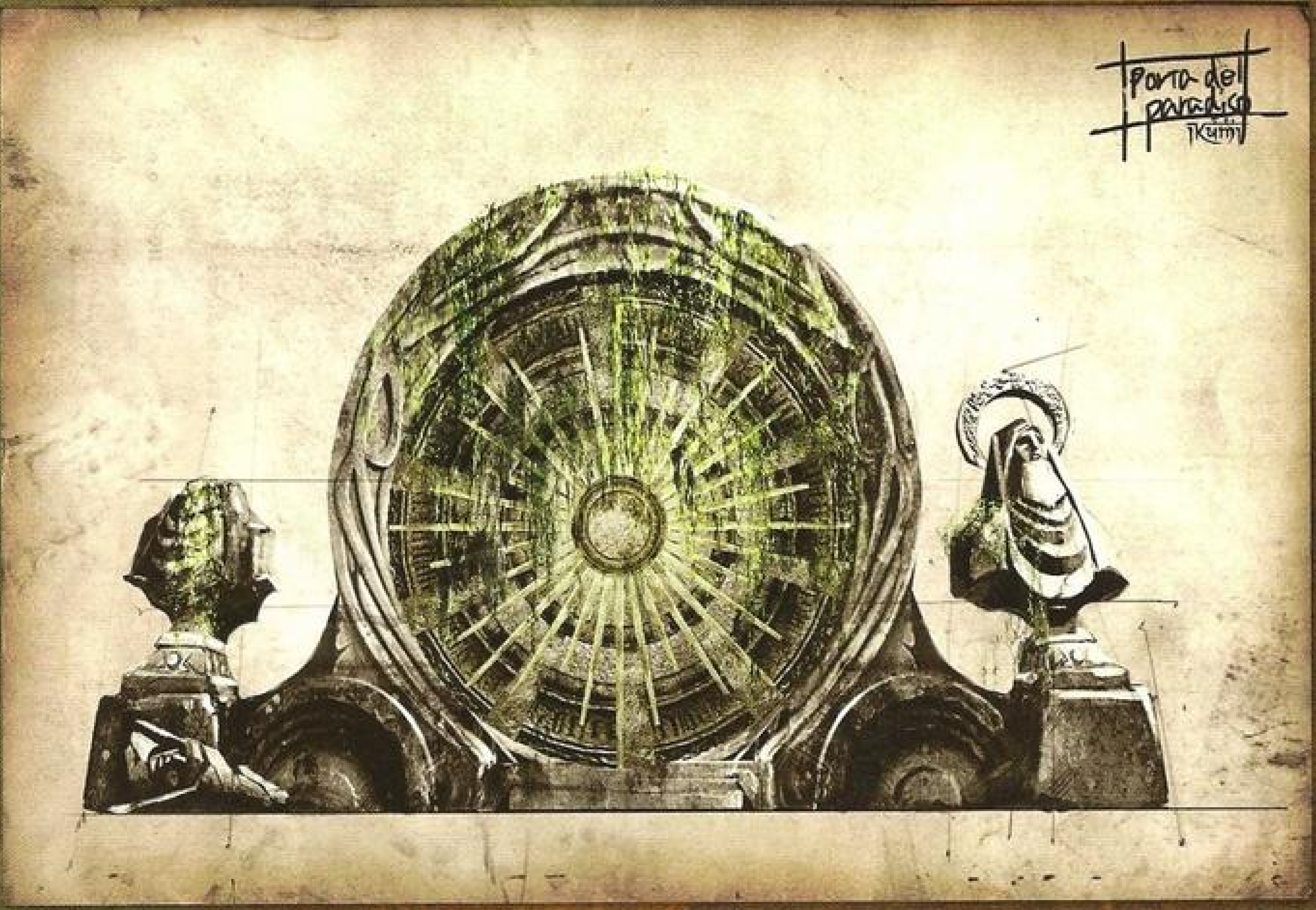
ビラブドが壊しまくるアーケードステージは昔ヴィグリッドに来る観光客用のアーケード街でしたが、廃墟になってしまったようです。（中村）





植物などが茂り壁も西洋へデザイン変化します。実際のゲーム画面ではもっと植物重視のデザインに素敵に表現されていました。（中村）

円も単純な形ですが、不思議に満ち溢れています。門のモチーフとして記号的になり分かり易いデザインです。（中村）



円のデザインは色々考えました。円を取り入れたデザインが段々固まっていきました。（中村）



壷をかかえた女性像は私がもっとも好きなポーズなので、その壷から足場を出現すればいいじゃないか!? と考えました。（中村）





これは私の勘違いから生まれた代物で、受注内容は「歯車のデザイン」だったんですが、大それたデザインにしてしまい、それがそのまま通ってしまいました。ベヨのポールダンスが見たかっただけなんですが…。（中村）

宝箱の中身は魔女の遺体が入っていますが、時が経っているので宝石などに変化しています。（中村）



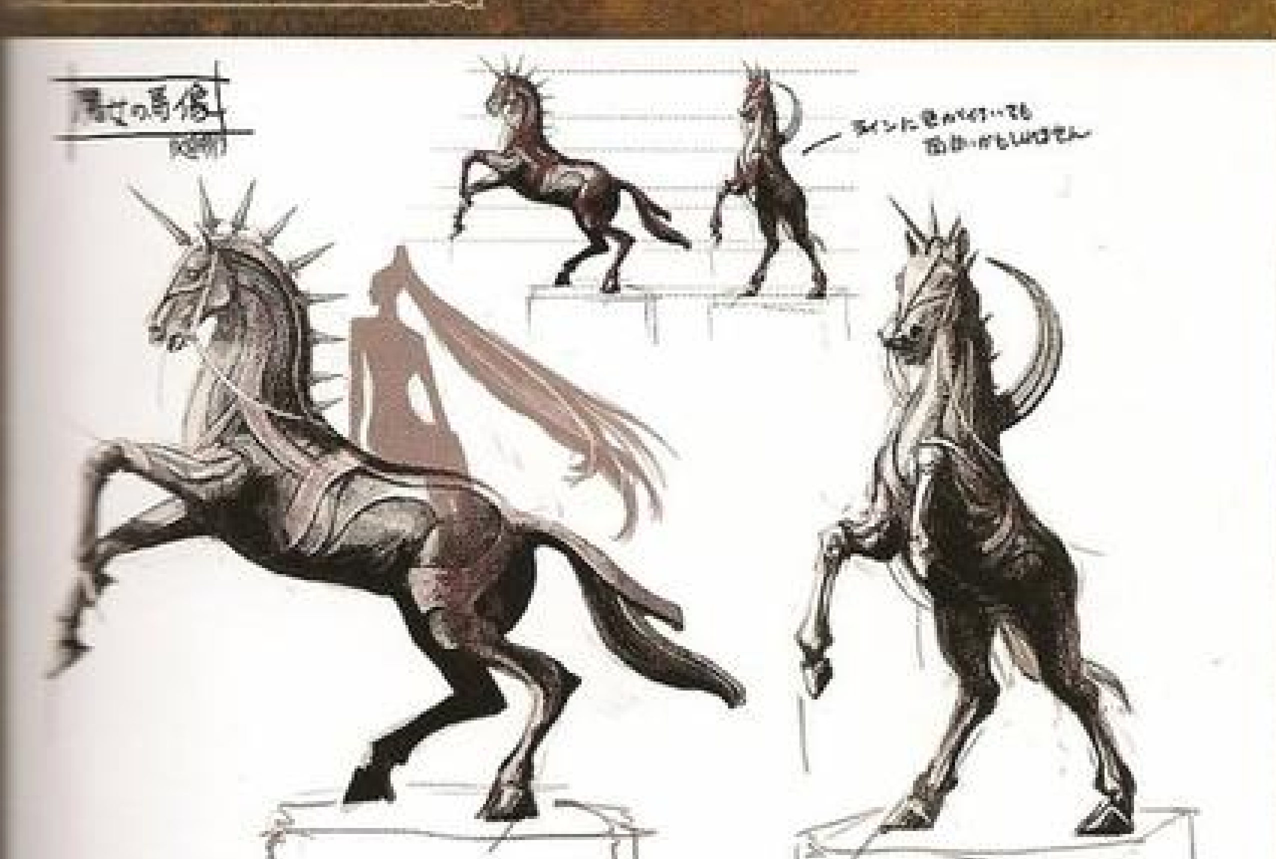


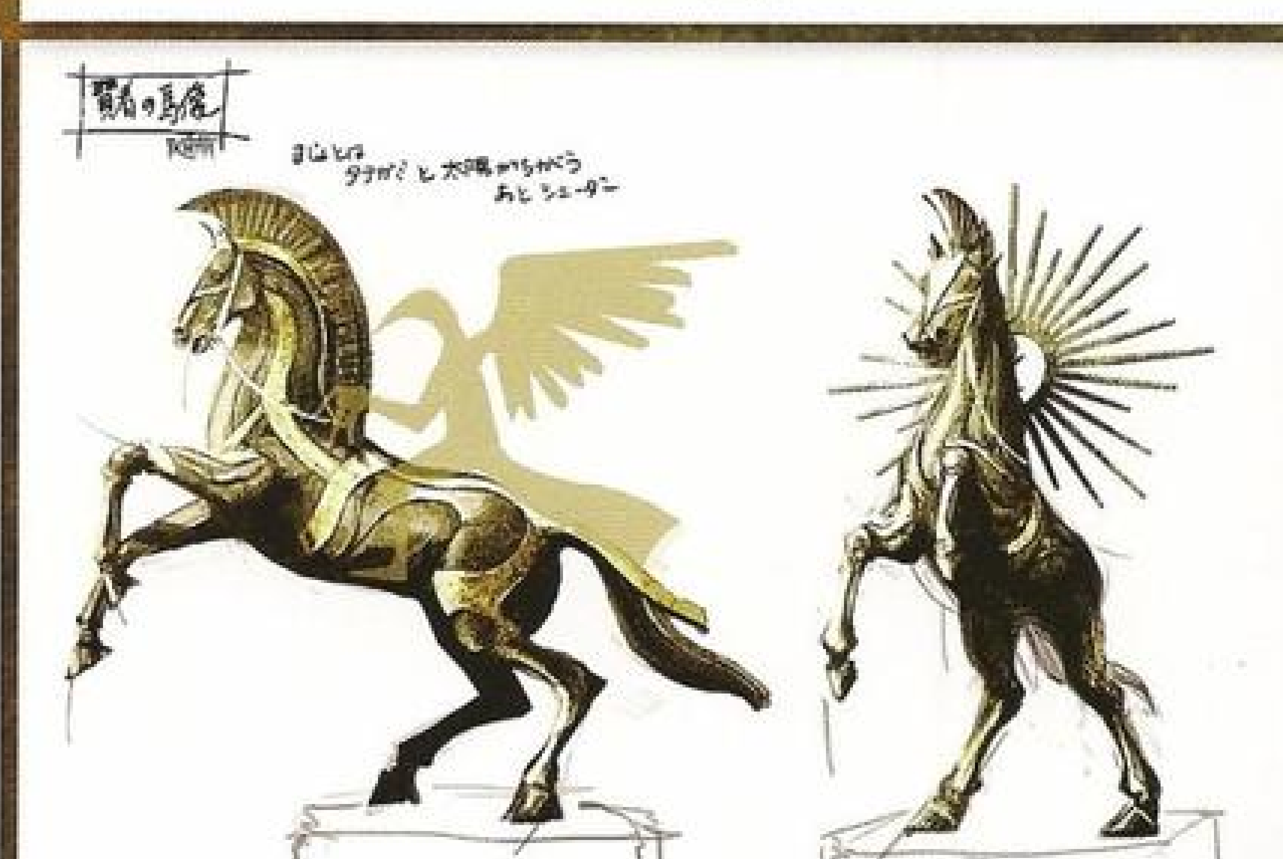
宝箱は魔女のお墓でもあるので、棺桶風にしています。（中村）

ベヨの世界での銅像などのデザインは、面で彫刻された像にしています。これは大した意味はなく、その方が私が好きだからという理由です。（中村）



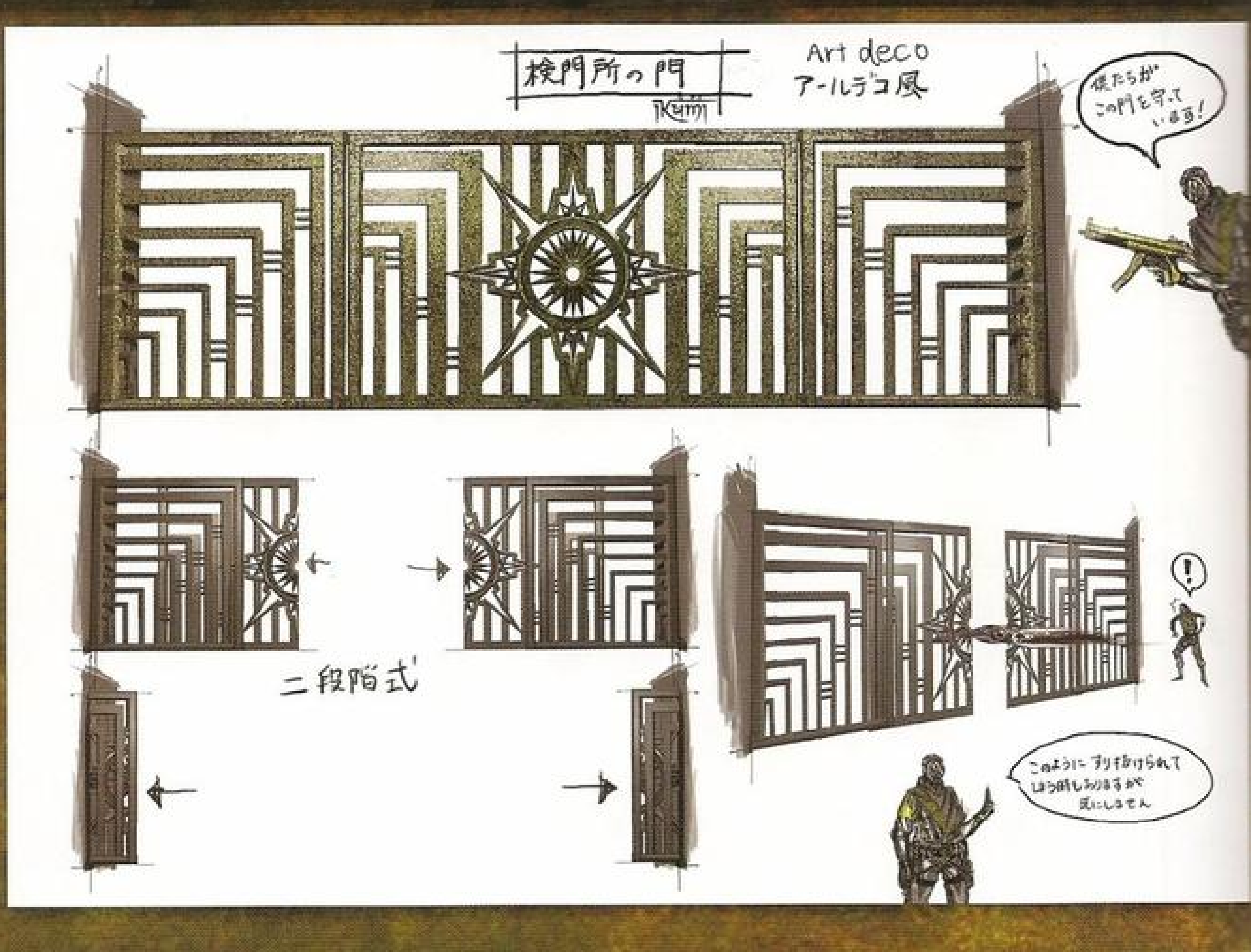
この馬の像に乗って竜巻の中を飛ぶ予定でしたが、普通に背景の装飾になっていました（笑）。（中村）



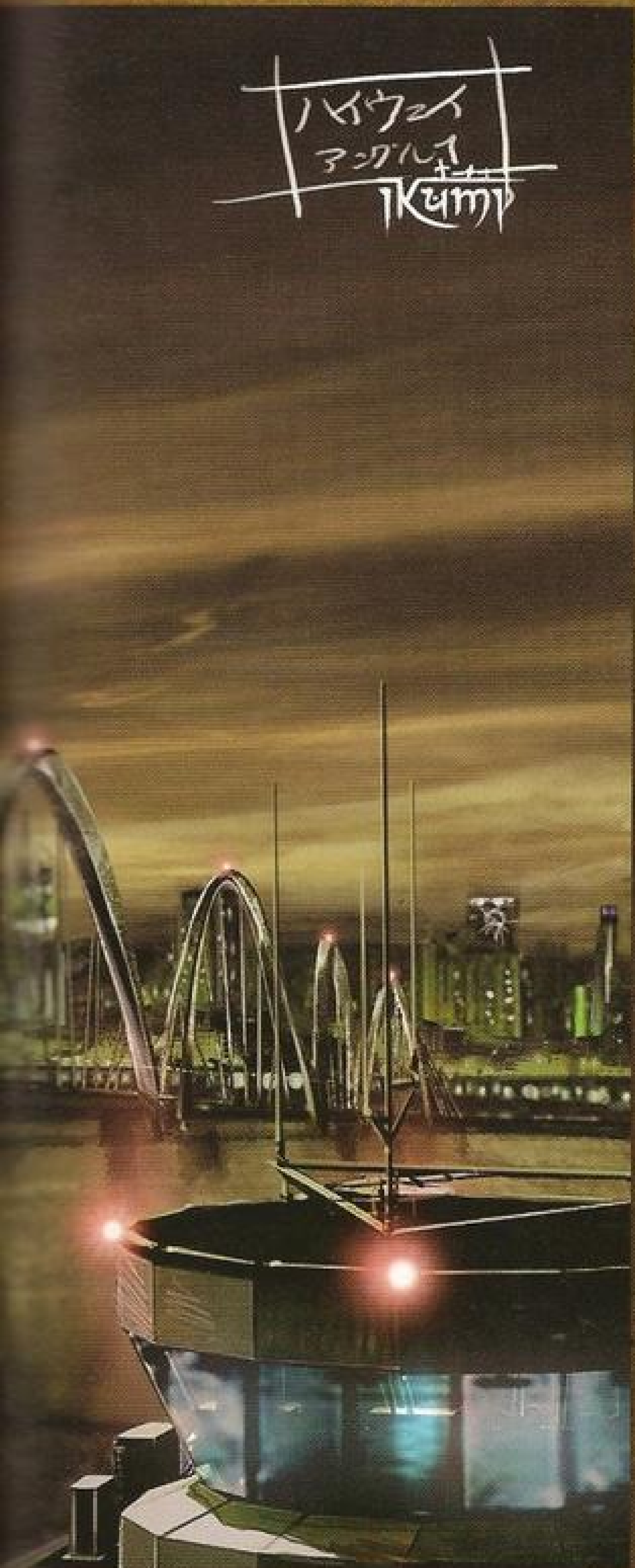


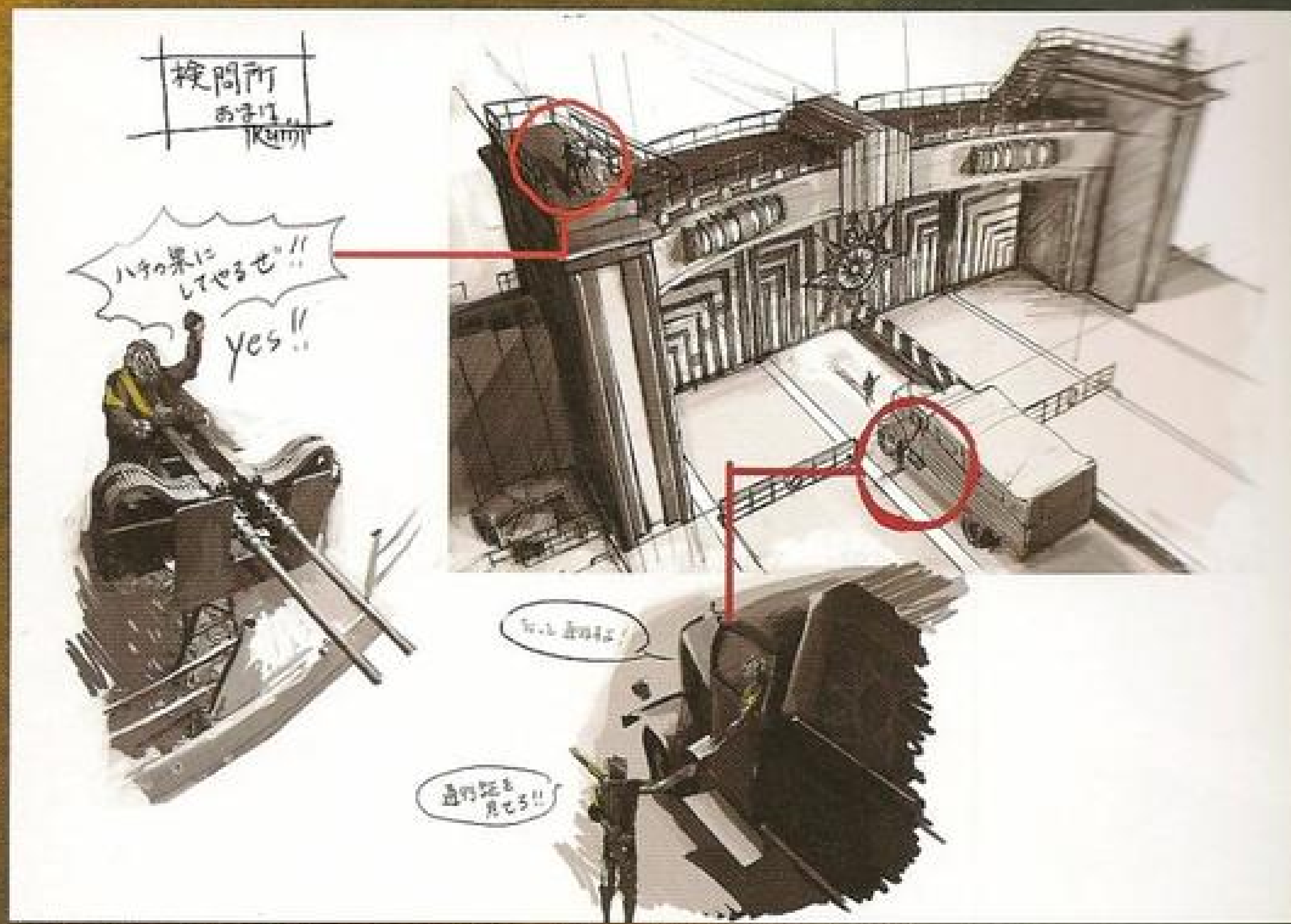


ハイウェイの橋の支え部分はバイクで走れるというネタを出し、シームレスなデザインにしています。（中村）



ゲートの門にしてはお洒落ですが、バルドルはそういう部分にもこだわりそうだなと思ってデザインしています。（中村）



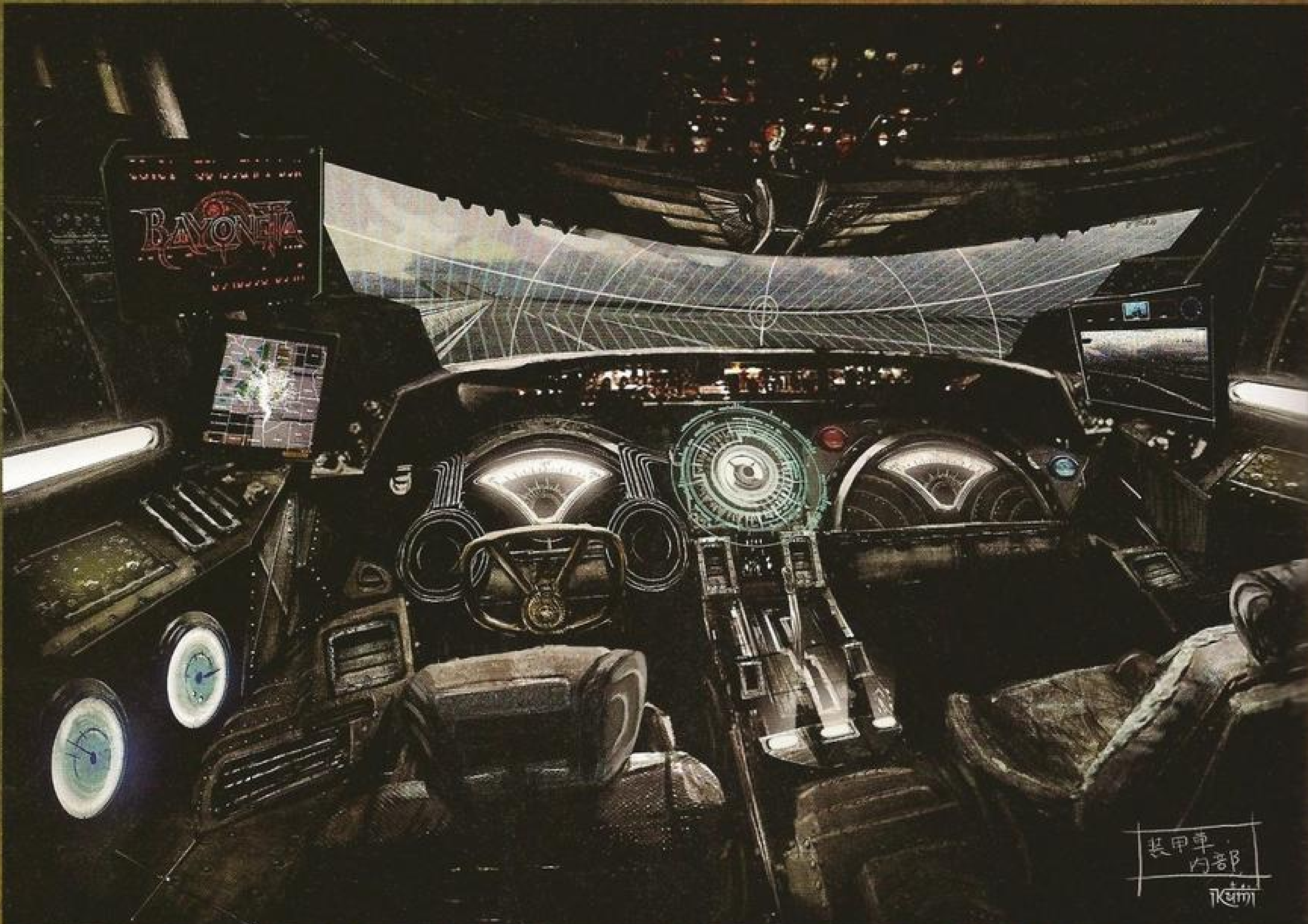




ゲートデザインにもアールデコを入れています。(中村)



イザヴェルのデザインはアールデコにしようと決めたので、ハイウェイの側道もデザインを入れました。(中村)



装甲車の内部はアナログとデジタルの間のようなイメージにしました。ナビなどの画面が後付けデザインなのはそのためです。ナイトライダーなんかのイメージもありました。（中村）



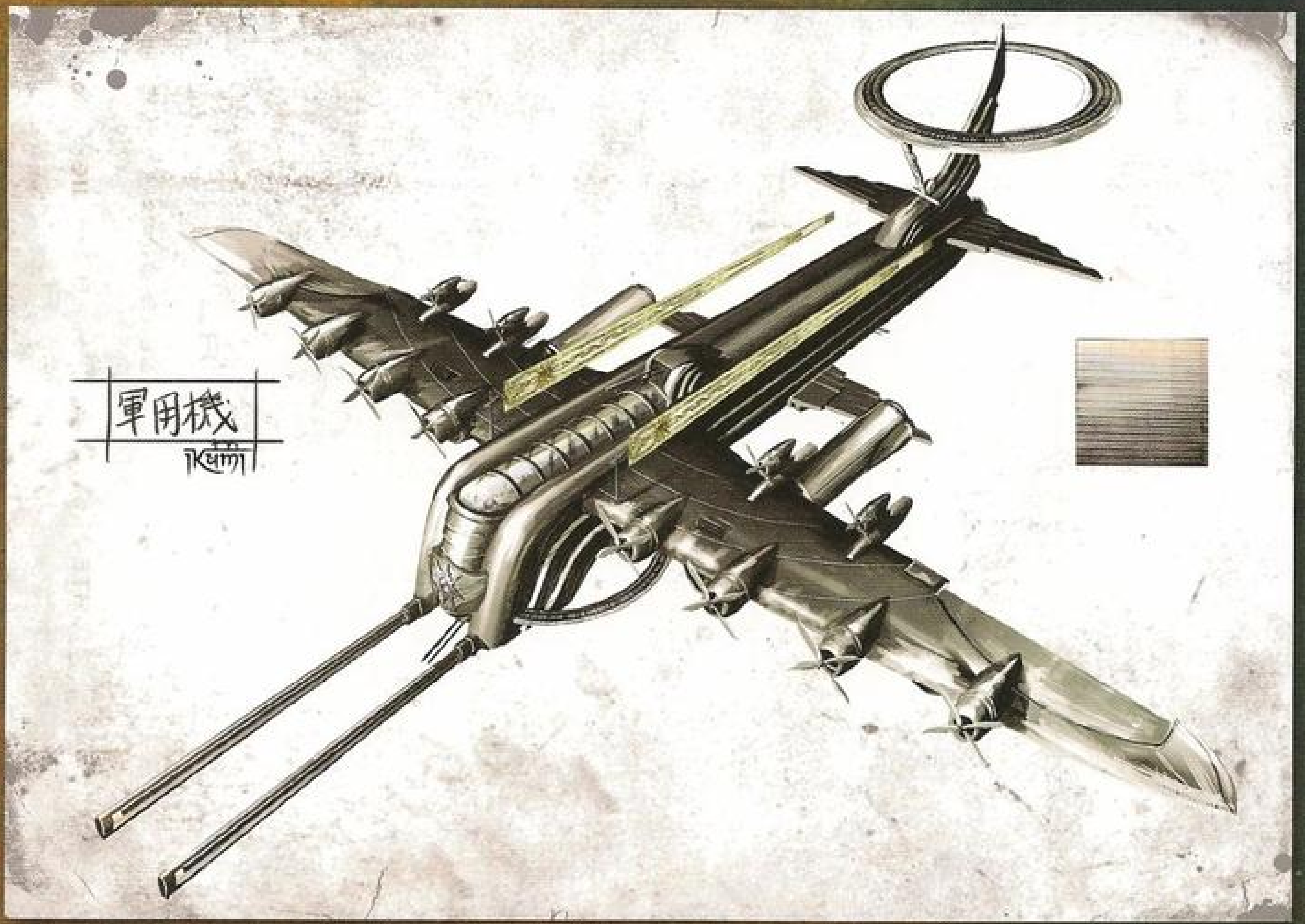
ルカが乗る方の装甲車は迷彩で特別仕様です。（中村）

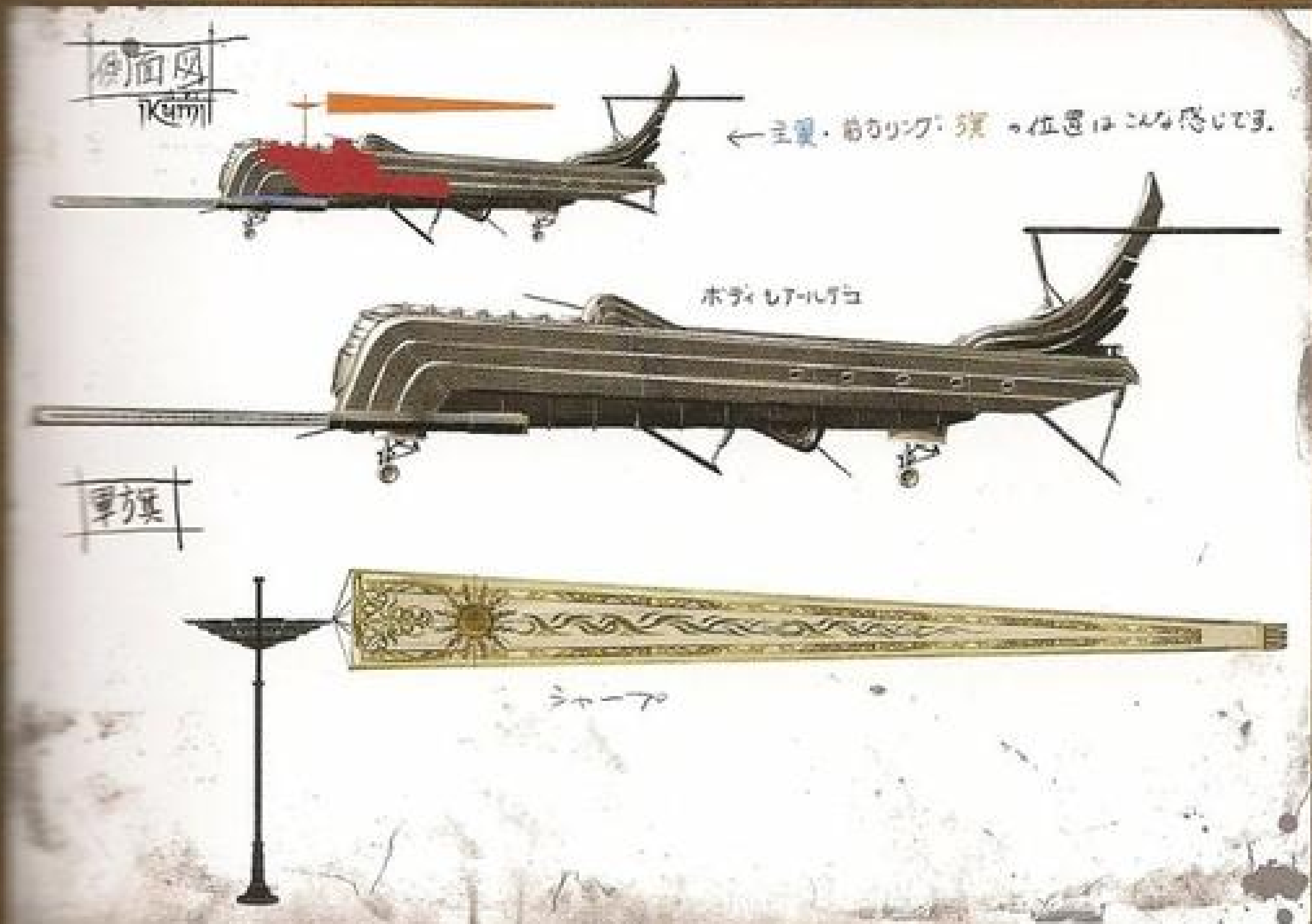


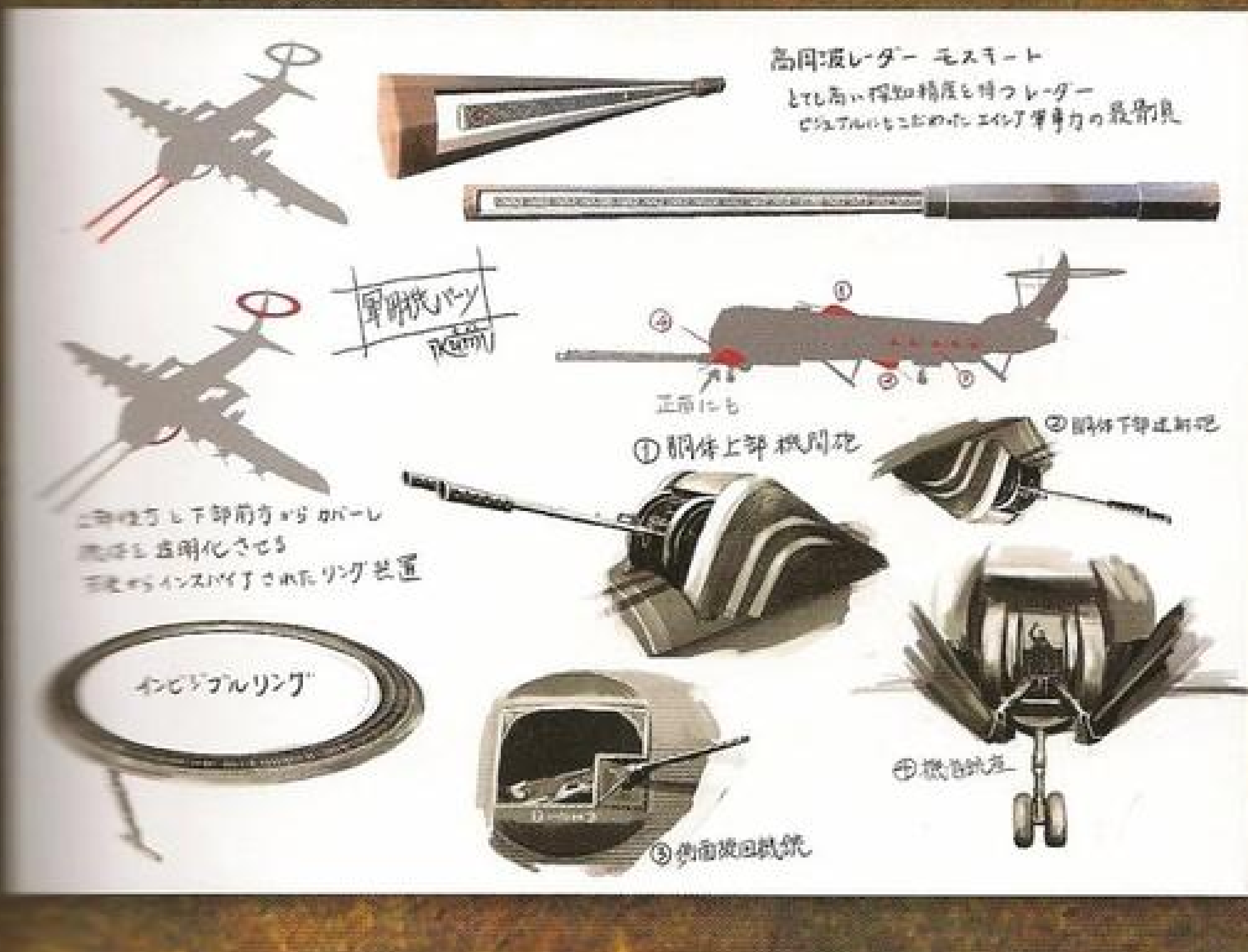
アールデコのラインを取り入れた丸っぽいデザイン。あまり機能美は考えていません。パッと見の印象でデザインしました。（中村）

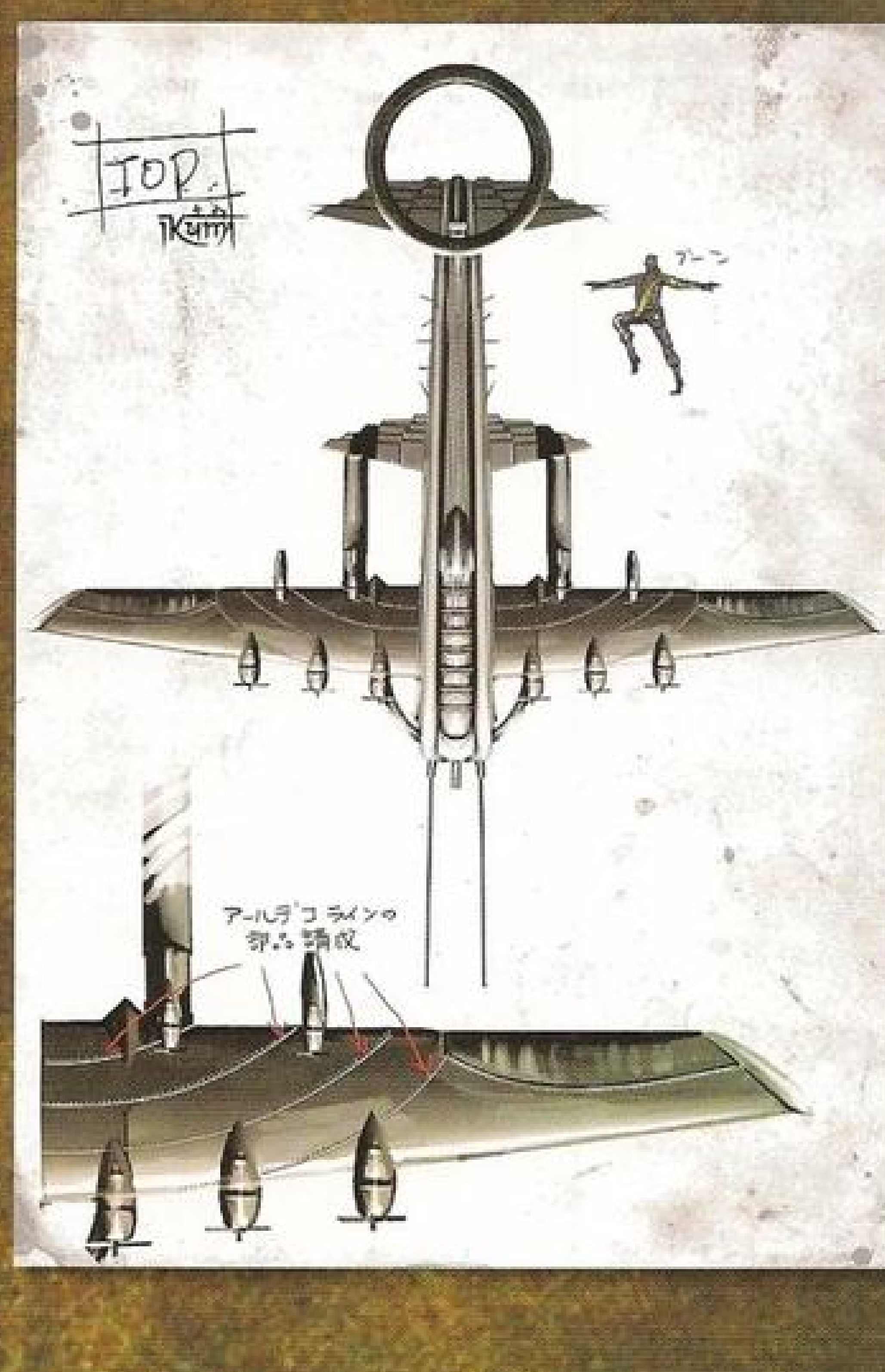
こんなパーツついてたら飛ばない！という理屈など気にせずデザインしました。後ろの尾翼には天使のモチーフであるワッカの装置がついていますが、これは機体が探知されないようにするためのパーツです。先端にはとても邪魔そうな長いレーダーもついています。飛んでたらすぐにイザヴェルの軍用機だなとわかるデザインでもちろんアールデコ様式です。（中村）

当初は、この飛行機ステージは巨大な客船の予定でした。イベントでマストを駆け下りながら戦闘を行う演出を予定していたのですが、ステージが飛行機に変わった時に「マストどうしよう」と…。それを中村が上手く旗の掲揚ポールにアレンジしてくれました。（神谷）



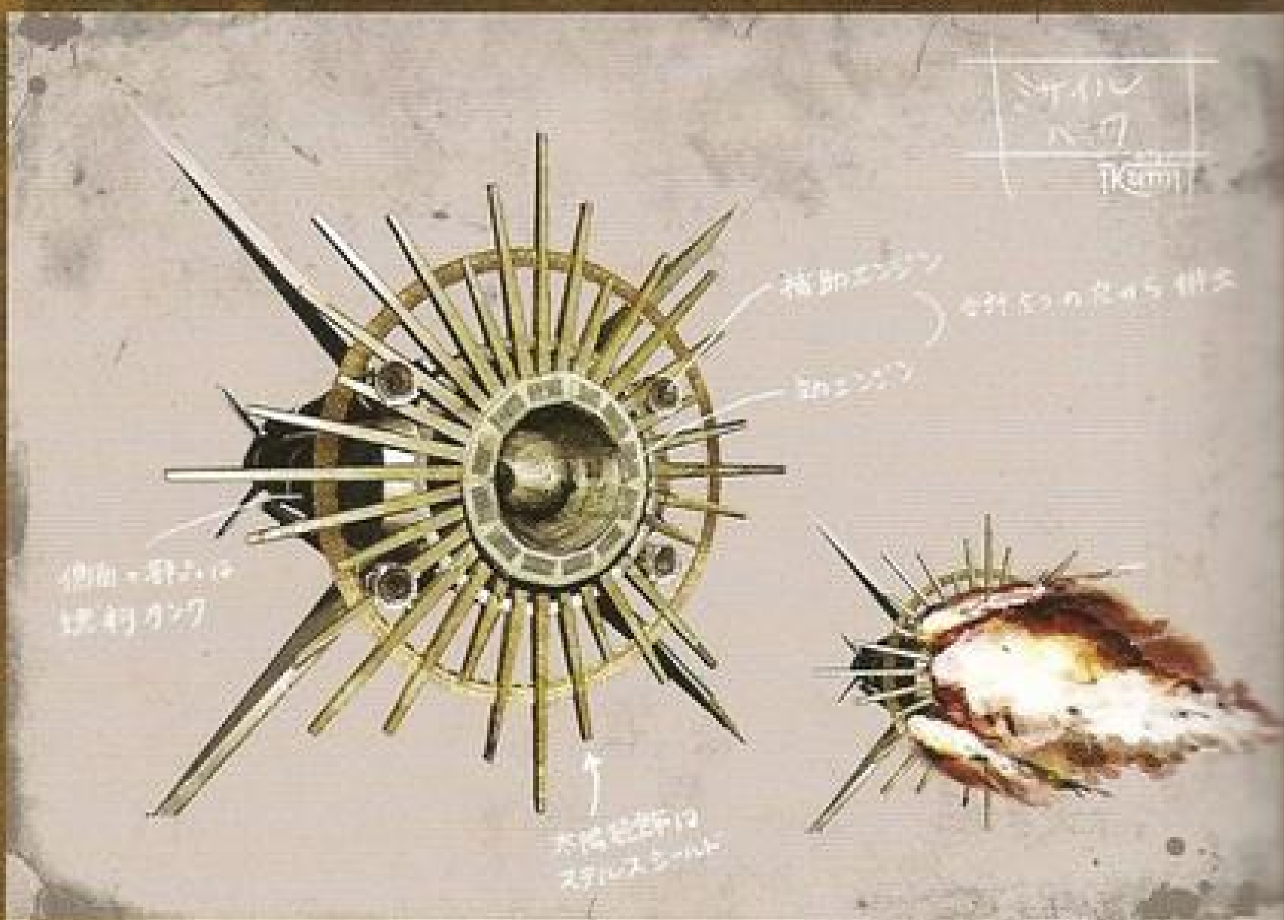






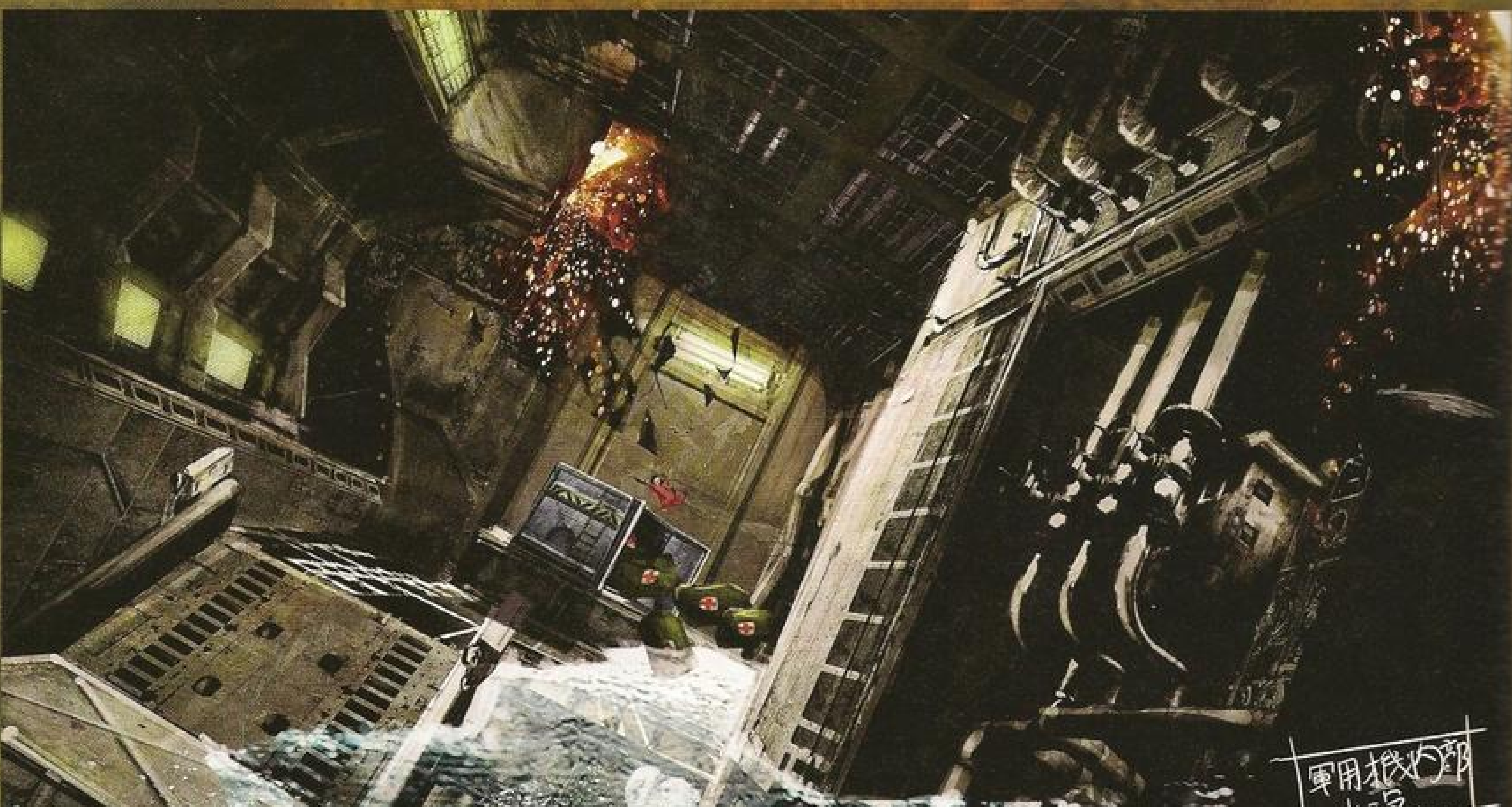






軍用機内部の宝箱のデザインは、メカニックです。実は軍用機は魔女の遺体のパワーを借りて飛んでいるという裏設定もあります。（中村）

水没していく軍用機内部のイメージを描いたものです。セレッサもこの状況を一人で良く耐えたと思います。（中村）



【左】ロケットにもアールデコの装飾を入れてしまうバルドルは恐ろしいです。（中村）

シューティングステージで"自機"にもなるミサイルですが、初期のシナリオでは戦闘機に乗り込んで島へ向かう予定でした。色んな都合でそれがナシになった時に、『じゃあもうミサイルに乗って行けばいいじゃん』ということになったのです。何事もノリです。（神谷）

【左】ロケットの後部デザインは太陽がモチーフになっています。（中村）

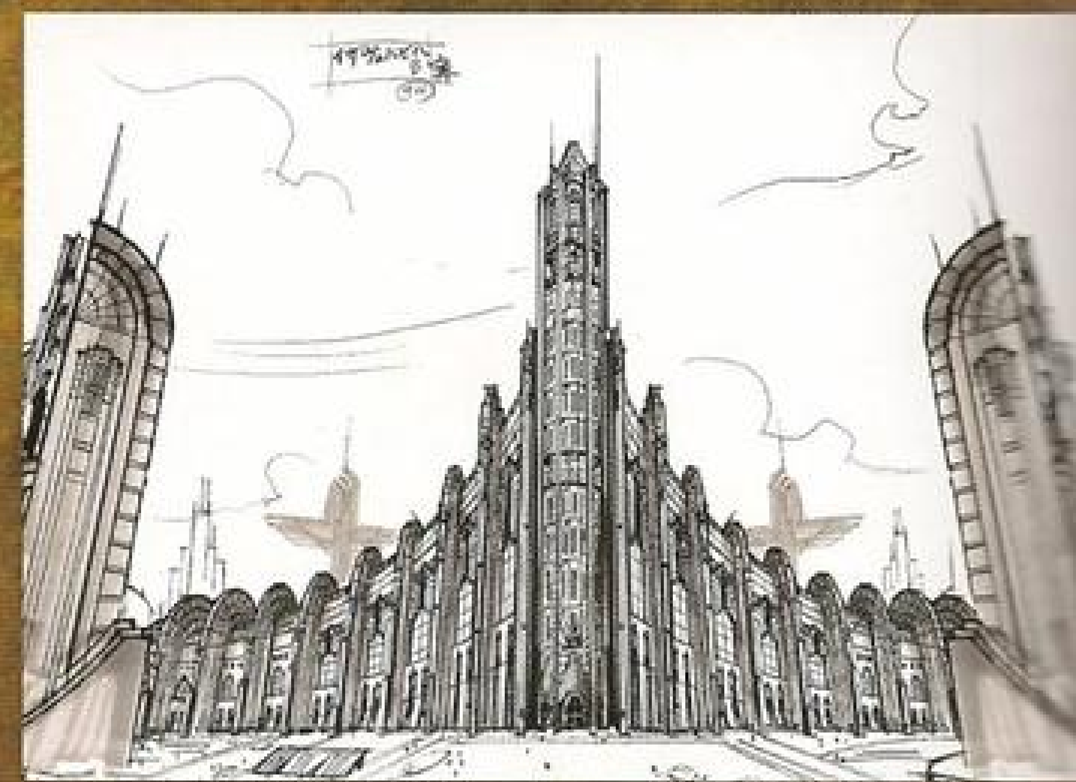


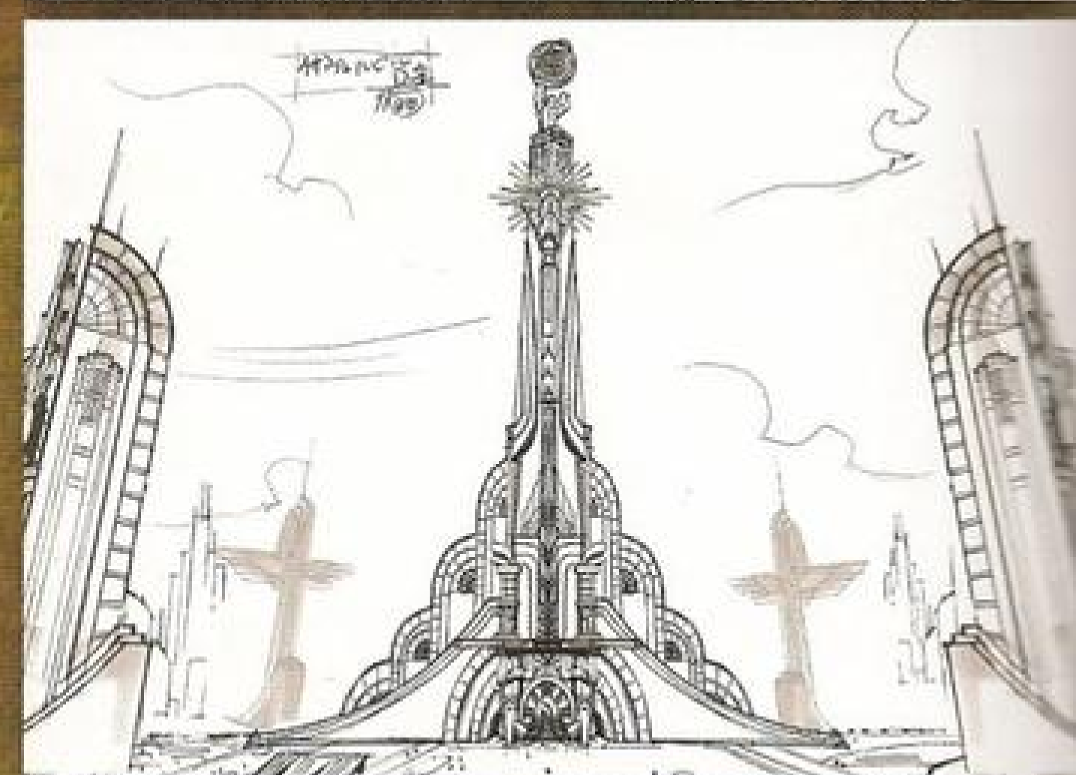
イザヴェルビルは世界一高いビルという設定です。ですので、ブルジュドバイより高いです。実際の背景モデルは5キロメートルくらいあると、製作してくれた白井というスタッフが嘆いていました。（中村）



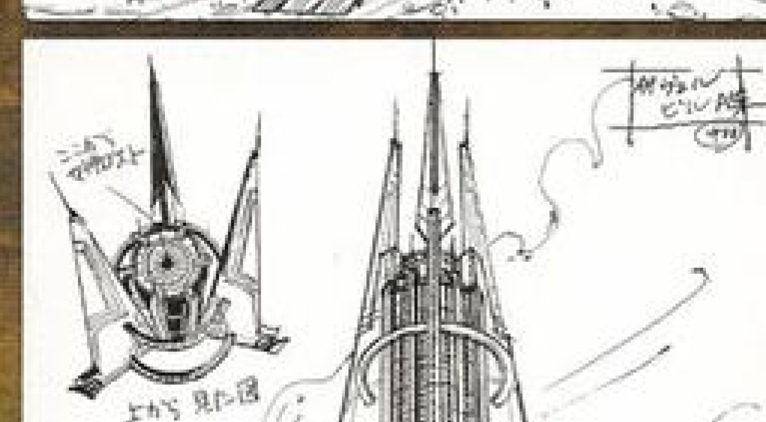
エレベーターもビルの内部に合わせたデザインです。(中村)

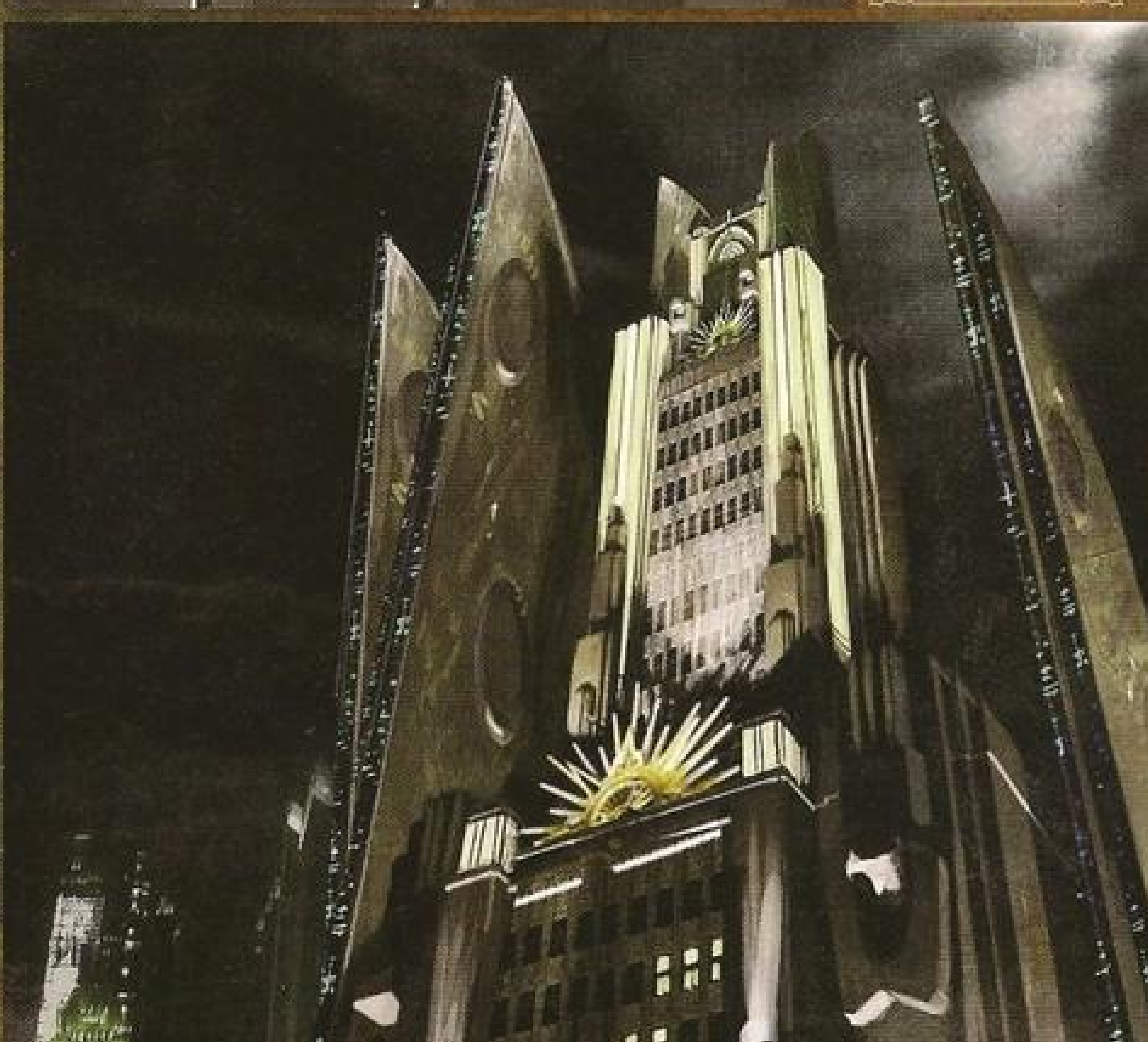
イザヴェルビルのデザインを考える過程で生まれたボツデザインです。SFになったり、ファンタジーになったり、よくわからなくなった思い出があります。(中村)









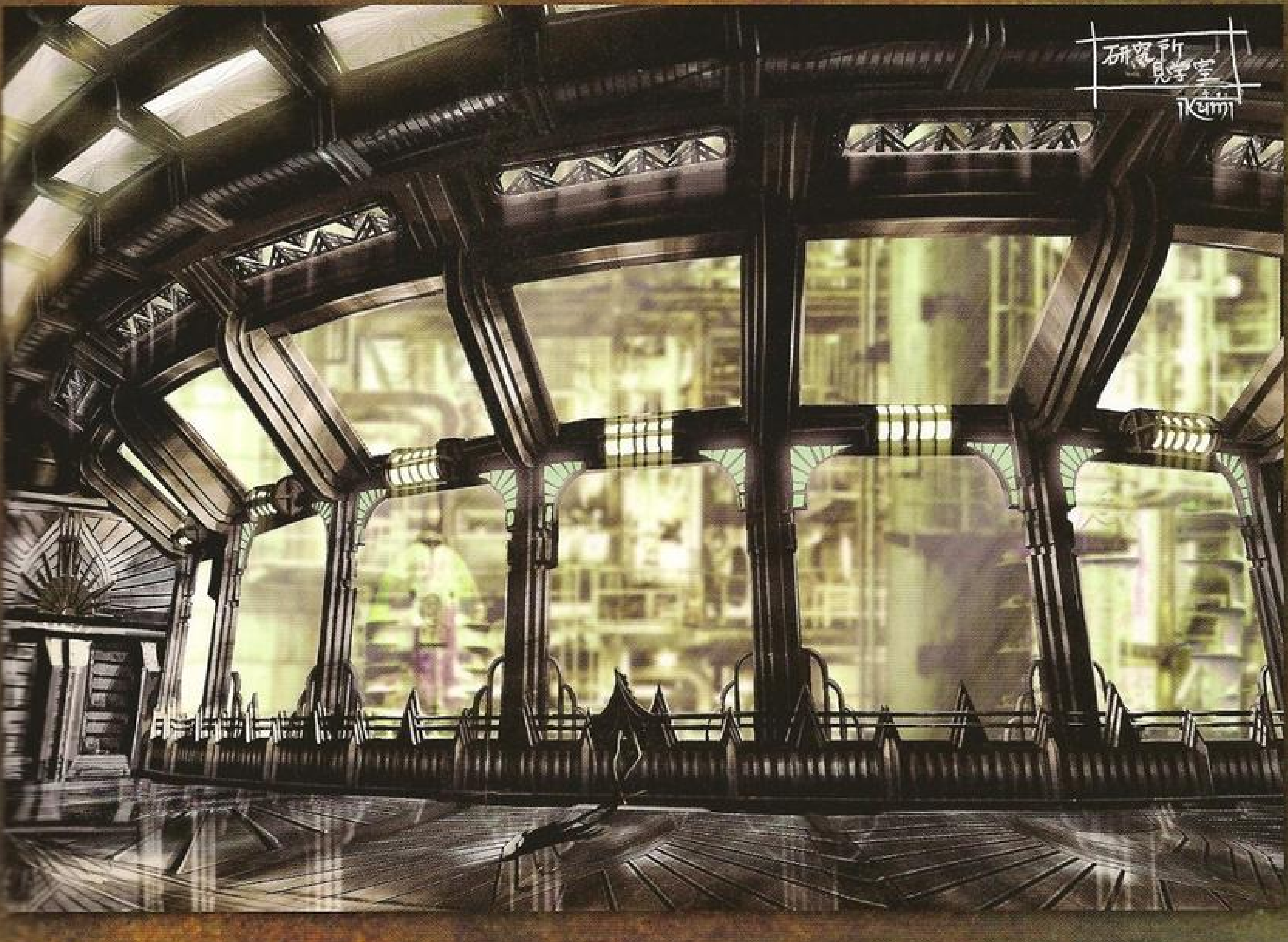


イザヴェルビルを最初考えていて、マンハッタンっぽいイメージかなあと想像していました。まだ模索していた時期のデザインです。(中村)



ビルの内部のイメージはすぐに固まりました。煌びやかな黄金の世界とアールデコの持つ未来的なイメージ。（中村）

研究所が見える廊下は一気にメタリックに変化します。そうすることで単調なビルの構造を見栄えでフォローできると思いデザインしました。（中村）



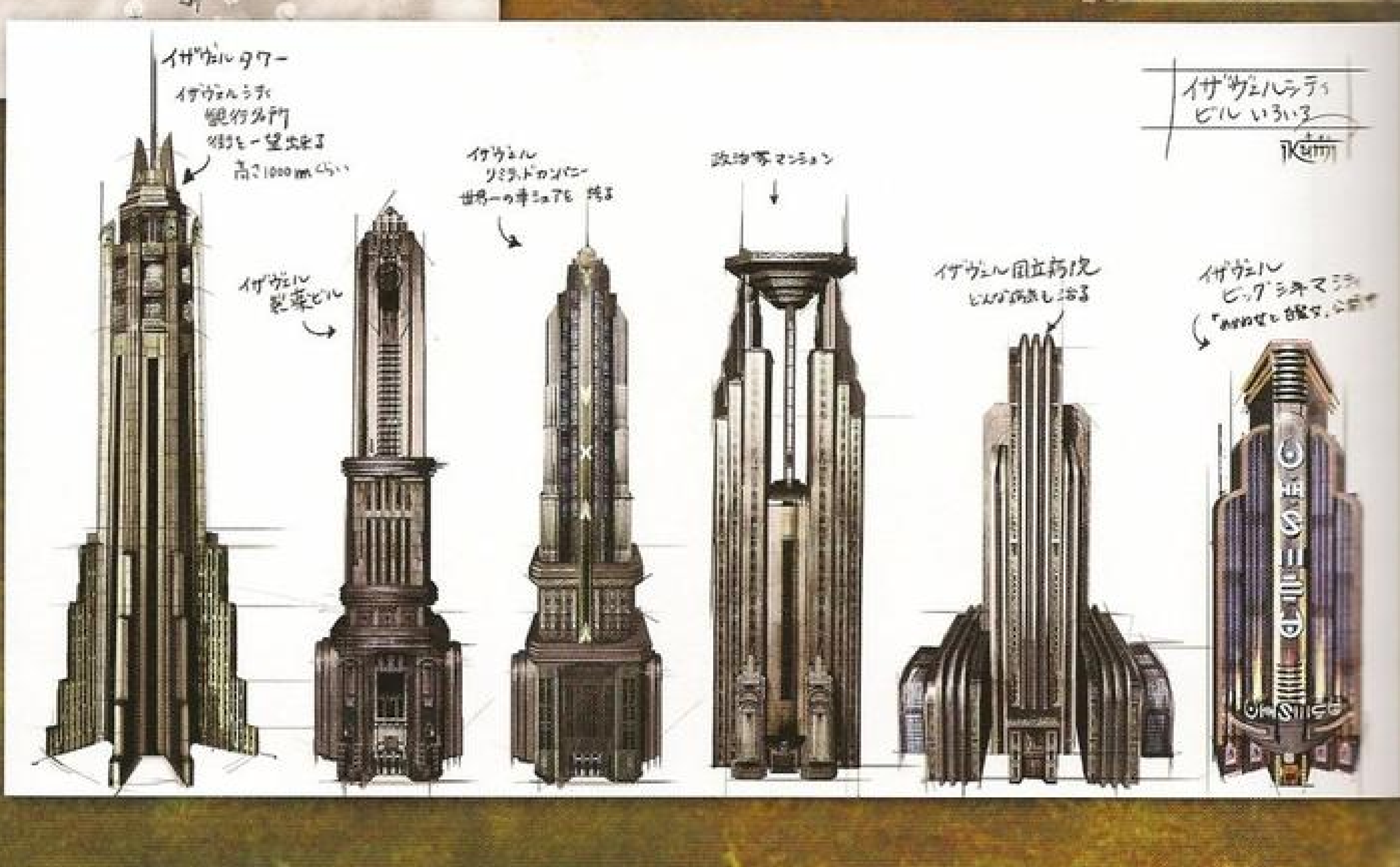


イザヴェルビルの周りには、合計四機の防衛ビルなるものが建っています。大きなアールデコの彫刻をつけたのは天使がビルを守っているイメージにしたかったためです。通常時は羽は閉じていますが、非常時になると羽を広げ、厳戒態勢に入ります。（中村）

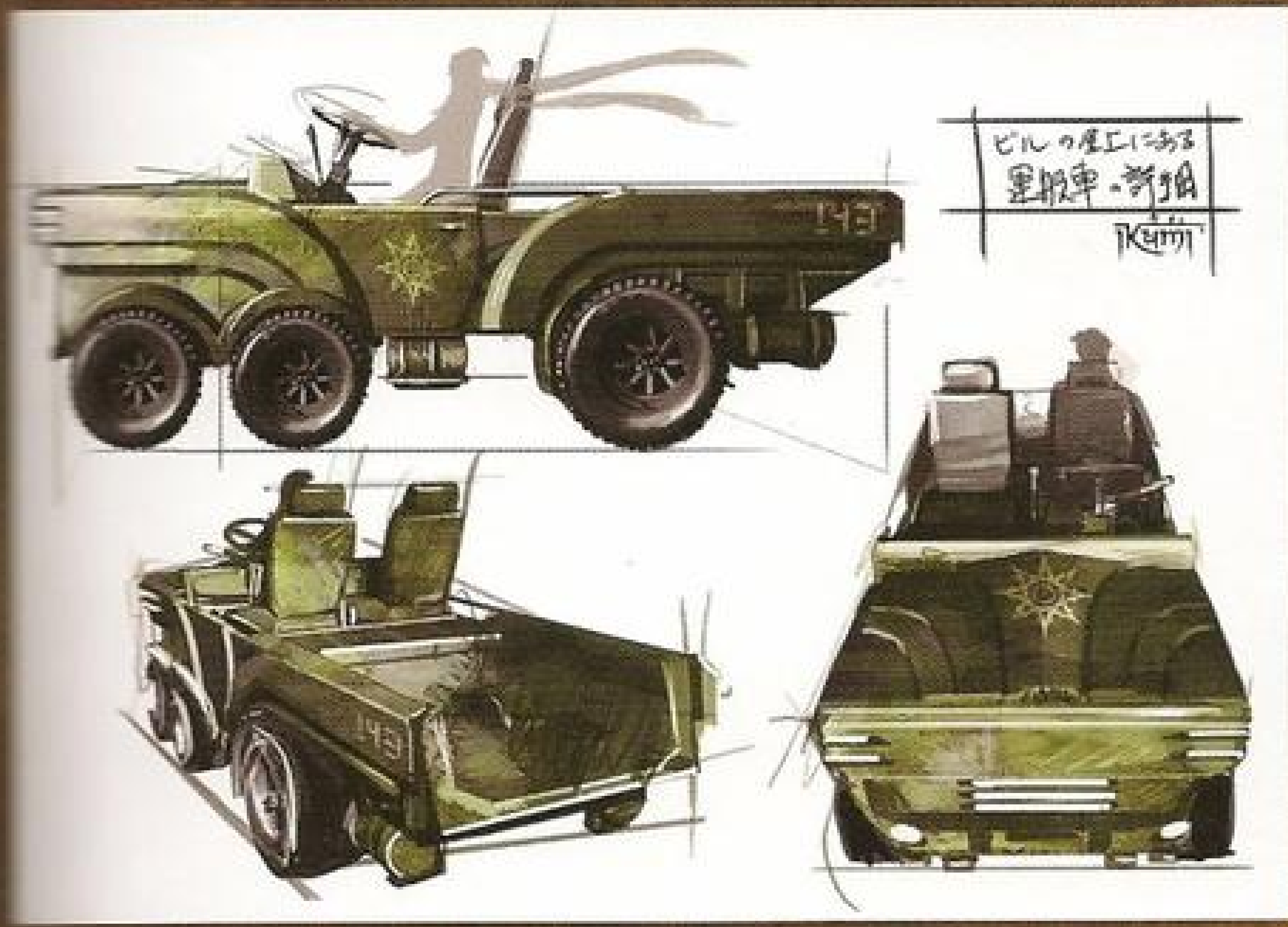


イザヴェルのヘリにも、軍用機と同じくリングをつけました。（中村）

イザヴェルシティの色々なビルのデザインです。マンハッタンの建築などを参考にしています。（中村）







ルカとセレッサが爆死する予定だった車のデザイン。
簡単な形でコンパクトにまとめました。（中村）



研究所にある気味の悪い装置は、魔女の体からパワーを吸い取るための装置です。遺体になってもパワーが出続ける限り、永遠に休む事の出来ない悲しい魔女達。残酷ですね。（中村）



[illegible]するためのスイッチは、握りやすく手にフィットする
[illegible]らない設定まで考えてまじめにデザインしました。（中村）



魔女と関連のある、拷問器具アイアンメイデンのデザインを装置に入れました。描いてたときは「うわ、ダサい！」と思ってましたが、神谷DのOKがすぐに出ました。突き出ている杭は魔女の心臓を狙った位置にあります。（中村）

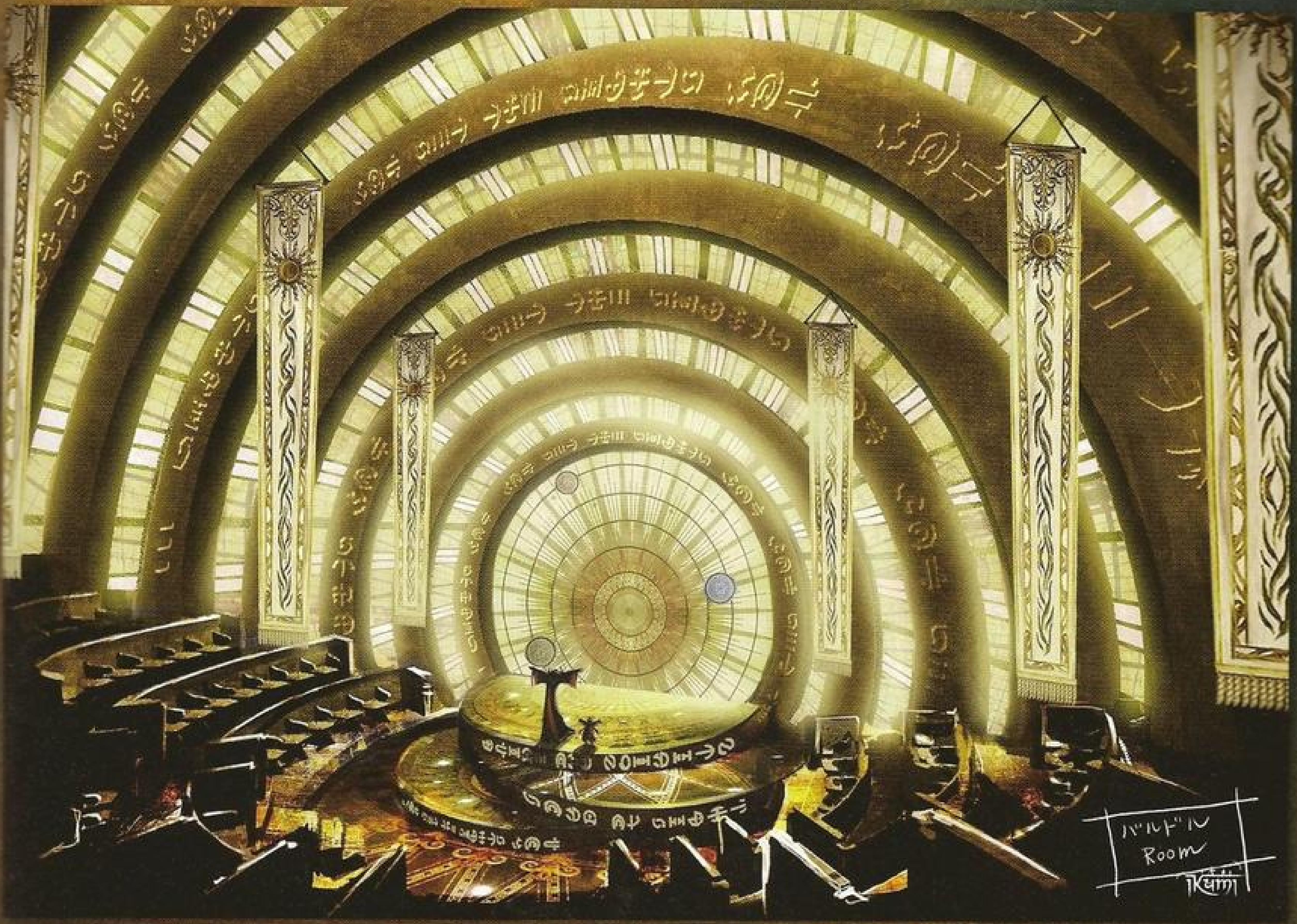


オーバーテクノロジーエリアは何枚か試作ラフをあげましたが、最終的には不思議パワー全開の空間になり、絵で表現するには限界があったので3D上で雰囲気を掴んでいく方向になりました。（中村）



バルドルの部屋はずっと丸くしようと考えていました。それに無数のリングを合わせる事で、不思議で、神々しいデザインにしました。（中村）

シナリオ上では、バルドルの部屋の細部はまだ固まっておらず、ビル最上階の展望室としか決まっていませんでした。それが制作現場のアイディアを取り入れていくうちに球状の外観＋オペラハウスのようなホールになり…。イベントのカメラやモーションをこの部屋に合わせてアレンジするのに苦労しました。…津田くんが。（神谷）



バルドルの迫力が存分に視覚で伝わるような空間にしました。太陽のイメージも入れています。（中村）

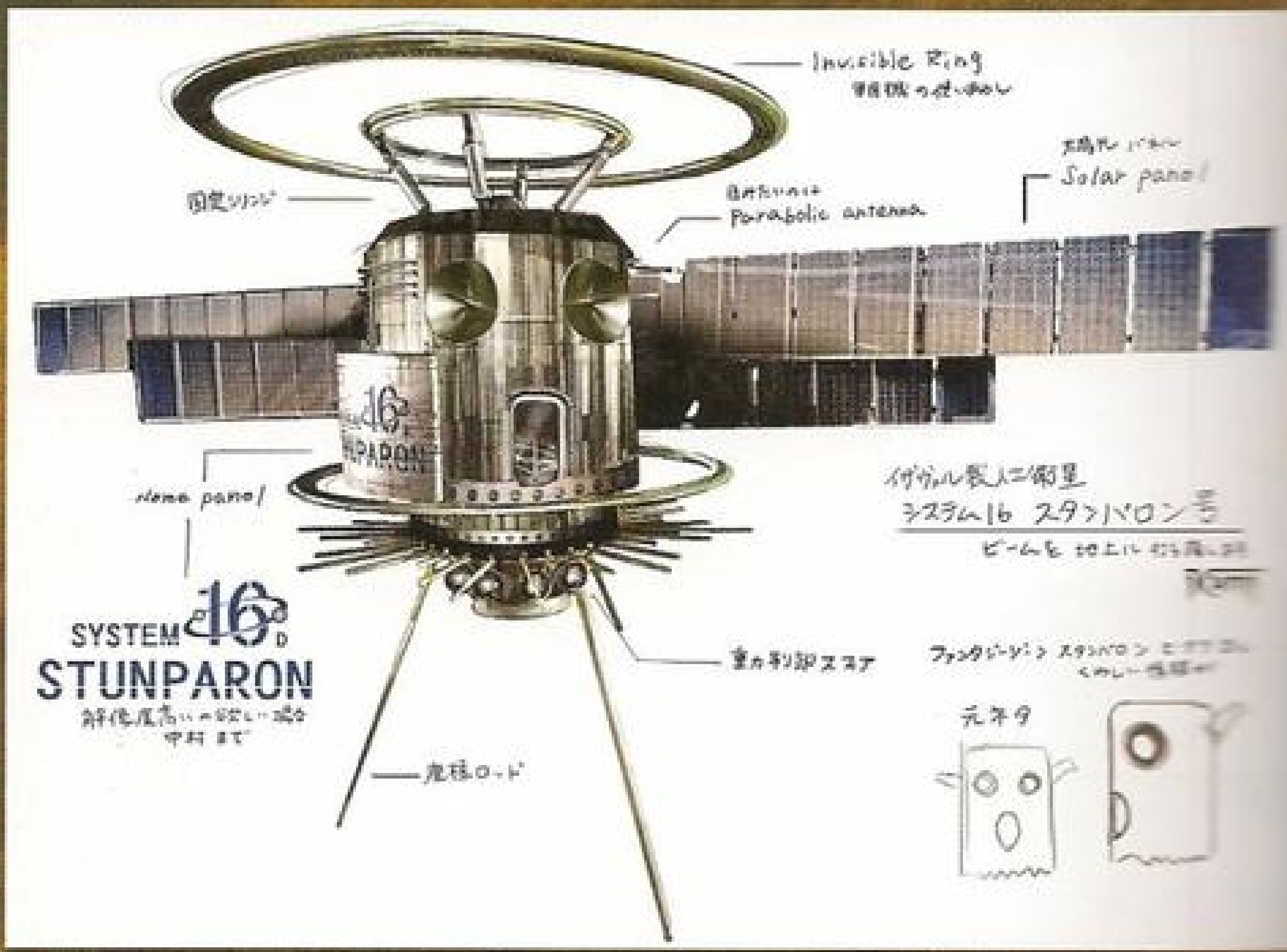




バルドルの椅子は、バルドル本人が派手なので、結構普通にデザインしています。机の上にはホログラムや天球儀など次世代と旧世代の装置のほかに、桜の盆栽が置いてあるという風流な空間です。（中村）

最初、普通の衛星だったんですが神谷Ｄの要望で「ファンタジーゾーン」の 1ST のボス［スタンパロン］みたくしようというとんでも案が出て、衛星らしからぬ風貌へと変化していきました。実際ネタに気づいたユーザーが少ないという世論に神谷Ｄは反省していました。（中村）

コイツの持つデザインの重要性に気付いた人が、世界に果たして何人いたのか…。搭載しているコンピューター「システム 16D」は、SEGA の偉大なるアーケード基盤の流れを汲むものなのです！（神谷）

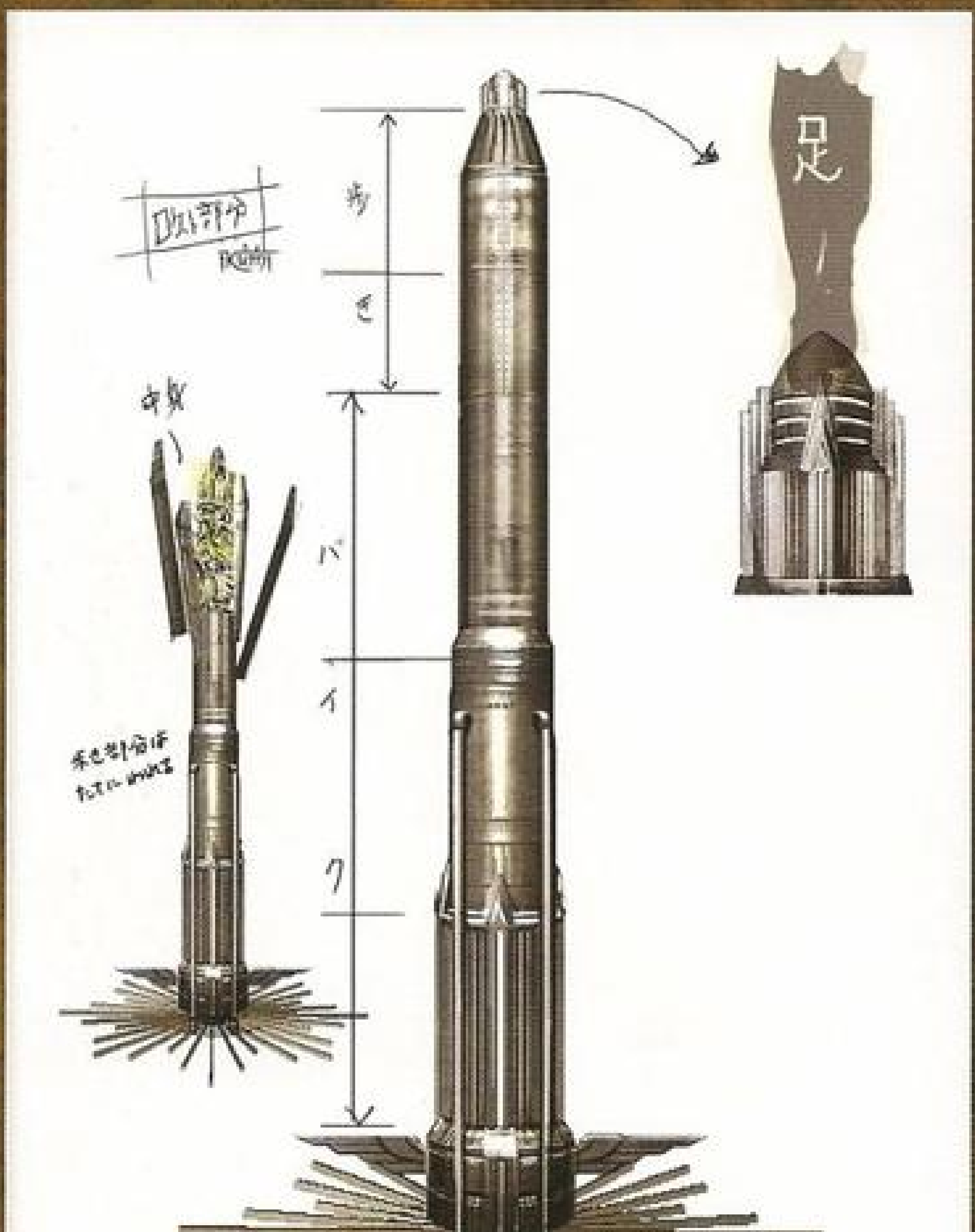


スタンパロンのレーザー砲は国二つくらい軽く滅亡できます。（中村）



ロケットの女神像部分は裸の女性の生々しいポーズとそれをとりまく天使で構成しました。（中村）





ロケットは「とんでもないデザインで」ということで、装甲がはげると、人間の彫刻がひしめき合った内部があり、それを踏み台にするように女神像が立っているという、中村の神観を反映させた、意味ありげで悪趣味なデザインにしました。当然「気持ち悪い」とスタッフ何人かの不評を買いました（笑）。（中村）

開発中、某ゲームを遊んだら最後に巨大な神像が！「カブッてる？」とドキドキしたんですが、ウチのはロケットエンジンで宇宙へ行くので、「ああ、良かった」と思いました。ネットの書き込みで「神谷のゲームは最後に必ず宇宙へ行く」とあるのを見ましたが…まぁその通りですね。（神谷）



ダンの店は気味が悪いけどカッコイイ、ーガースタイル。ワイン棚が隠し工房へ入り口になっているギミックです。こんバーに行ってみたいです。（中村）





三位一体の図はロダンの店の天井に飾られています。天国、地獄、人間界、その中心にあるのは宇宙です。また古さをどう出すかで色々なテクスチャーの合成加工も駆使しています。このタッチに行き着くまでに色々な古代の文献から素材の意味や描き方を研究しました。のわりに画面で一瞬しか写らないというオチが…。（中村）

ゲームも終盤になり、MAPのネタ出し時には自分で自分の首を絞める世界観にしていきました。古いものを描くというのはとても難しく、たどり着いたのが、パーツで描き合成させる方法でした。実際ゲーム画面では古く見えるようにフィルターをかけていたり、ライティングしていたりするのでもっと見栄えは良い気がします。（中村）





『ベヨネッタ』が走り始めた時期に世界観の模索で描いてたものです。現実世界が天界のような世界に変化するというネタの上でその変化を描きました。（中村）

本作は「三位一体の世界観」を持っていますが、当初はその"重なり合った世界"を頻繁に行き来する構想がありました。制作する物量が倍増するので多用は出来ませんでしたが、天國門をくぐると世界が一変する表現は、今でも一部に残っています。（神谷）

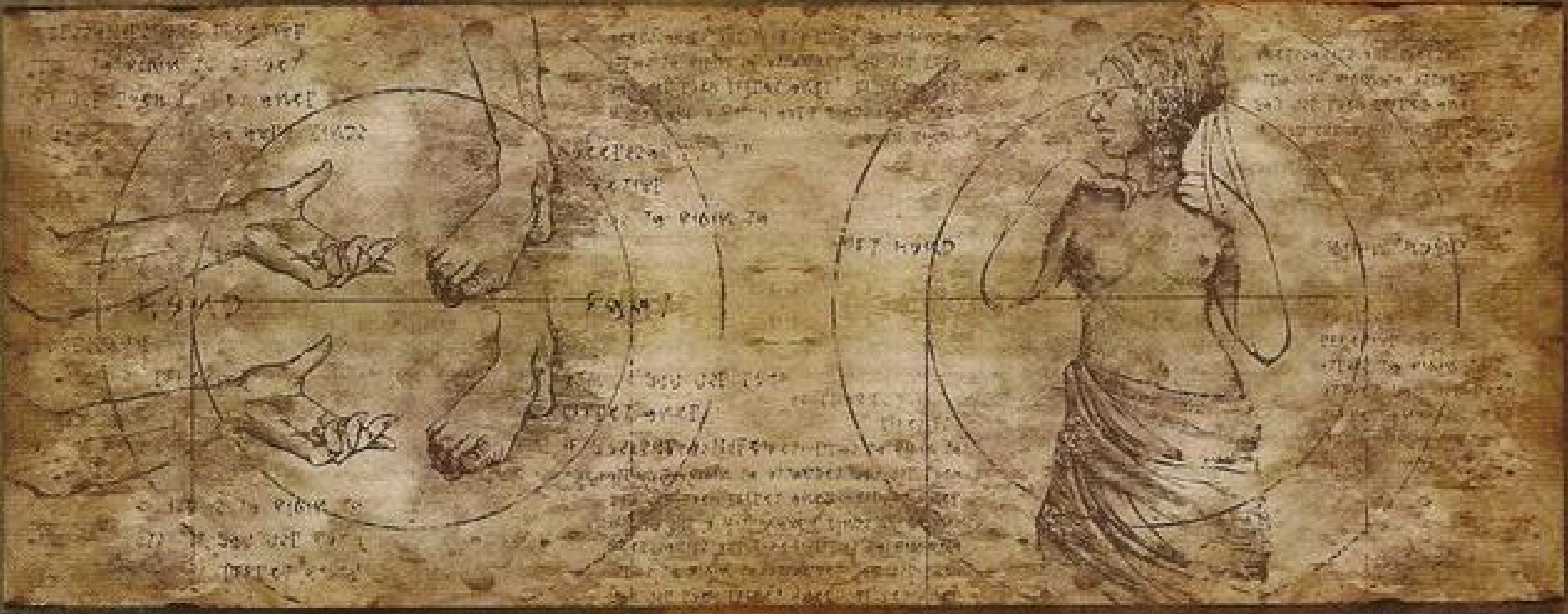




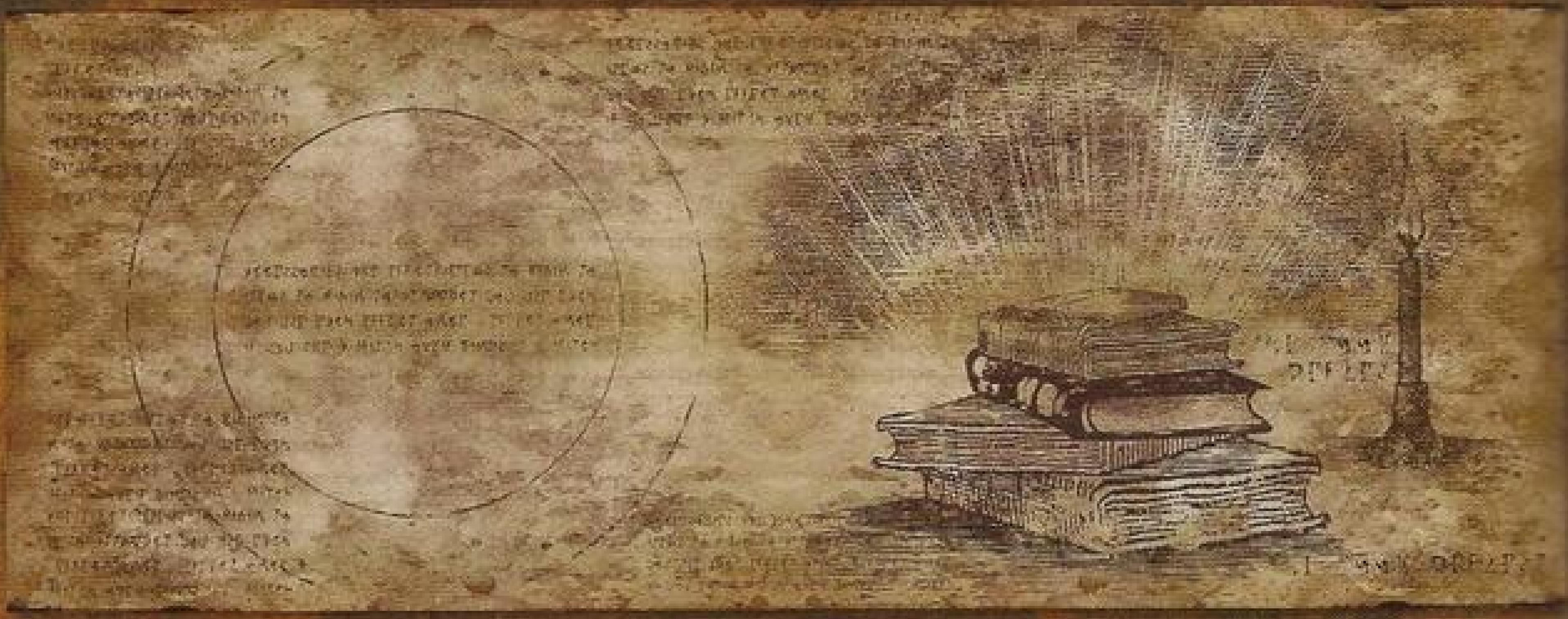
魔女と天使の大戦争を描いた一枚です。積極的に魔女達に指示を出すリーダー的存在のジャンヌと静かに目の前の出来事を見据えるベヨ。500年前の二人のポジションが垣間見えると思います。開発終了後に勝手に描いてたものなんですが…。（中村）

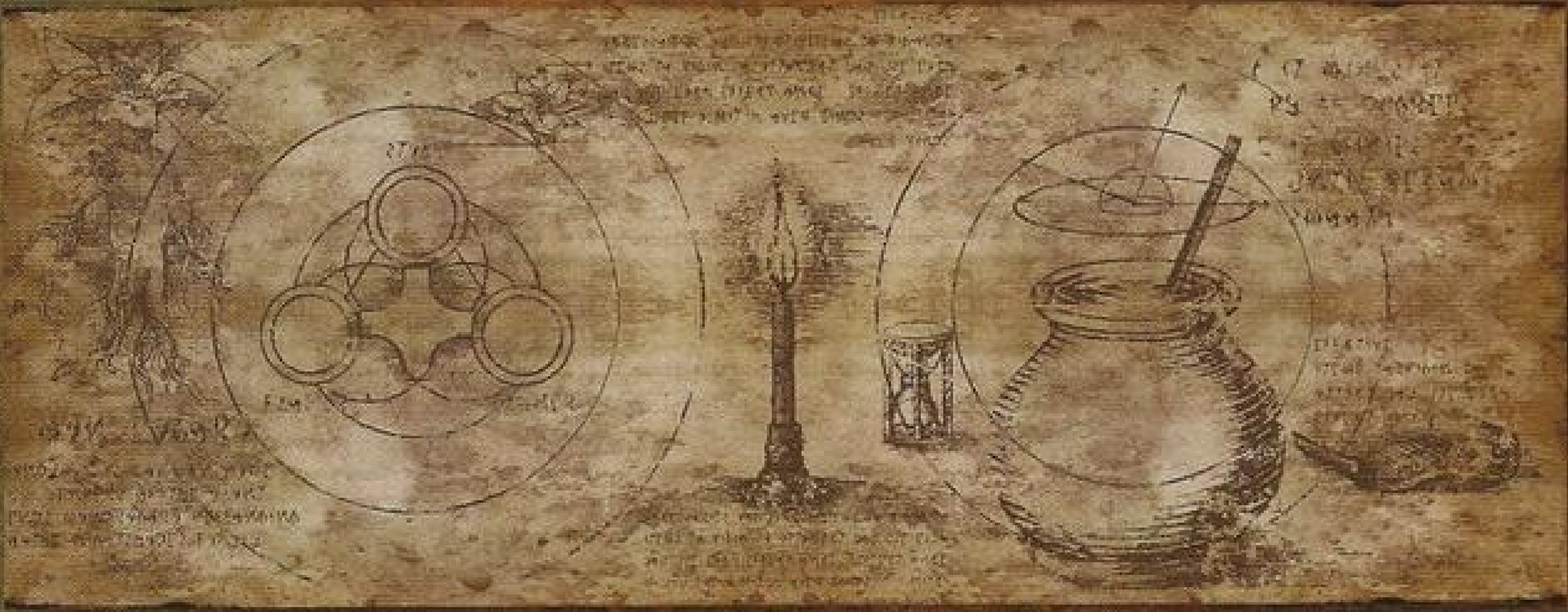
これは『ベヨネッタ』の世界観を語る上で非常に意味深いものです。ゲーム中、500年前の争いが深く掘り下げられる事はないですが、ベヨ以外の魔女たち、そして賢者たちにもドラマはたくさんあったはず。その辺をいつか描いてみたいですね。…まぁ、僕がこういう話をして叶ったことは一度も無いんですが（笑）。（神谷）
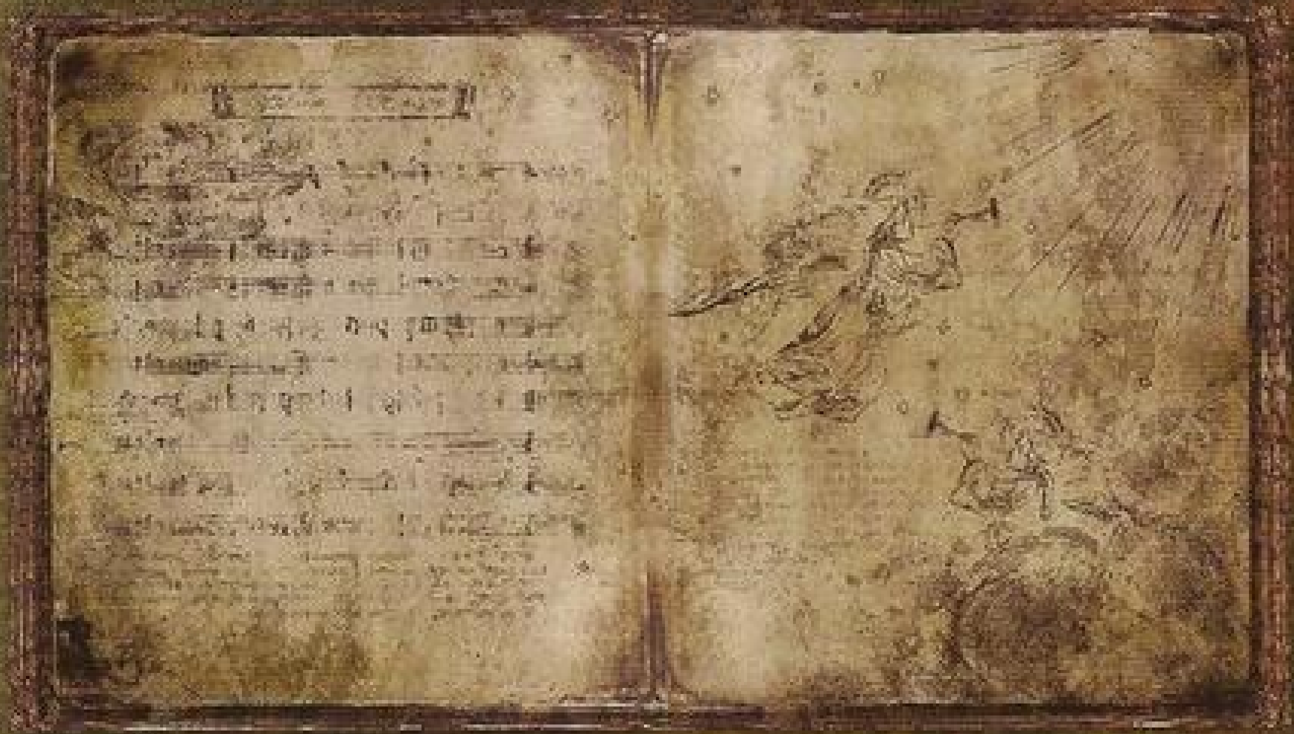




UIのバックで使用されている古い書物の絵も、地図と同じ方法で描いています。武の章画面は、武器をつける足や手、体などを入れた解剖図のようなデザインにしました。錬の章では、アイテムを錬る錬るするネタが盛り込まれています。完成した後にベヨネッタが「うまい！」って言ってくれたら最高だったんですが…。智の章はベヨネッタの世界の書物を読み解くことが出来ます。（中村）





魔女の書で見られるBGの素材は、背景スタッフの佐田が素材をやりくりして作成してくれてました。（中村）





世界地図は簡易的でアンティークなデザインにしました。この世界地図上でベヨの乗った飛行機が飛んだりしますが、アメリカの端からスペイン付近に行くのに反対周りの経路で行かないのか、という疑問の声があがりました。それにはちゃんと理由があり、日本の成田に到着したベヨは、そこから東京と京都を観光し、おまけ用コスチュームの着物を視察に行ったようです。その後閑空でヨーロッパ方面へ移動したのです。またエンツォがしゃべっている尺が長すぎたからだという裏話も無きにしもあらずです。（中村）





ベヨネッタがシューティング時に使用する魔法陣インカムは小道具ながら良いネタだと思いました。ネタを出したサウンドの進藤君は「ボクが余計なネタ出して、中村さんの仕事増やしてすいません」と謝ってくるくらい律儀な人です。（中村）

シューティングステージ制作中、効果音担当の進藤が「ベヨたちの無線交信の音声を使いたい」と言い出したのが、このインカム誕生のきっかけです。最初は何だそりゃ？と思ったのですが、実際交信音声を流してみるとカッコイイ。それに説得力を持たせるために、急遽このインカム設定を作りました。（神谷）



ジャンヌとセレッサによる手作りの像。お互いのネコ人形でままごともしてたんじゃないかな。成長するにつれ立場の違いに二人は気安く遊べなくなるんでしょうけど、心の中では友情を失わずにいたのでしょうね。（島崎）





チャプタースタート画面で登場するペコ人形は、民芸品屋さんなどに売っている木製の人形をイメージしています。おまけバージョンではジャンヌとゼロも登場します。ゼロはデザイン変更がかかったため、実際出ているのは髪と冠をつけていると思います。（中村）



神文字のデザインは丸みのあるデザインで、魔女文字とは対照的です。ゲーム終盤になると、文字リストを見なくても読めるようになっていたので、賢者に一歩近づきました。（中村）

確か3パターンくらい用意した中で一番ソリッドだったこの文字タイプが選ばれたような気がします。自分で描いたくせに、島崎は翻訳表があってもあんま読めないなあ。（島崎）



ACHIEVEMENTS



魔導術入門

PRIMER IN THE MAGICAL ARTS



炎をもたらす者・勇気

FORTITUDO, BRINGER OF FLAME



風を巻き起こす者・節制

TEMPERANTIA, MANIPULATOR OF WIND



生命実らす者・正義

IUSTITIA, GIVER OF LIFE



海を制する者・知恵

SAPIENTIA, CONTROLLER OF SEAS



宇宙を統べる者

MASTER OF THE HEAVENS



魔女見習い

TASTE OF THE WITCHING HOUR



第一章～第四章 (Normal)

CHAPTERS 1-4 (NORMAL)



第五章～第七章 (Normal)

CHAPTERS 5-7 (NORMAL)



第八章～第十一章 (Normal)

CHAPTERS 8-11 (NORMAL)



第十二章～第十三章 (Normal)

CHAPTERS 12-13 (NORMAL)



第十四章～終章 (Normal)

CHAPTERS 14-EPILOGUE (NORMAL)



アンブラの魔女

UMBRA WITCH



新説・第一章～第四章 (Hard)

NEW TESTAMENT: CH. 1-4 (HARD)



新説・第五章～第七章 (Hard)

NEW TESTAMENT: CH. 5-7 (HARD)



新説・第八章～第十一章 (Hard)

NEW TESTAMENT: CH. 8-11 (HARD)



新説・第十二章～第十三章 (Hard)

NEW TESTAMENT: CH. 12-13 (HARD)



新説・第十四章～終章 (Hard)

NEW TESTAMENT: CLOSE THE BOOK



魔女の長

UMBRA ELDER



伝説の魔女

LEGENDARY DARK WITCH



私残酷ですわよ

I'M A BIT... I MEAN WITCH.



快感に
なってきたんじゃない？

FEELS GOOD, DOESN'T IT?



触ってごらんなさい

YOU WANT TO TOUCH ME?



おあずけよ

NICE TRY



PLATINUM!

PLATINUM!



錬れば錬るほど

DOUBLE, DOUBLE, TOIL AND TROUBLE



踏まれてみる？

TREAD NOT SO SOFTLY



気安く触るんじゃないの

NICE AND RELAXED



触ったら痛いわよ

TOUCH AND IT WILL HURT



触ったら超痛いわよ

TOUCH AND IT WILL REALLY HURT



おいで坊や

COME HERE, LITTLE BOY



ウィケッド ウィーブ使い

WICKED WEAVER



ウィケッド ウィーブ
マスター

WICKED WEAVE MASTER



つまらないものを
斬らせないで

THE DEEPEST CUT



天まで昇りましょ

HIGHER AND HIGHER



凍りつくほど魅せてあげる

THE ICE WITCH



魔導の探求者

SEEKER OF MAGIC



魔導を極めし者

COMMANDER OF MAGIC



レコードコレクター

RECORD COLLECTOR



レコードマニア

RECORD FANATIC



トレジャーハンター

TREASURE COLLECTOR



トレジャーマニア

TREASURE FANATIC



天道の探求者

THE PATH TO THE HEAVENS



エンジェル メイ クライ

ANGEL MAY CRY



エンジェルスレイヤー

ANGEL SLAYER



真実の証人

TRUTH IN ITS PUREST FORM



草むしり

NAUGHTY TENTACLES



母の愛

A MOTHER'S LOVE



撃墜王

FIRE THE AFTERBURNERS



危機一髪

JUST IN THE NICK OF TIME

実績アイコンはステンドグラス調で作成しようと決まって、その細かさと作業量の多さに死亡フラグが立ちかけました。素材の使いまわしで作るタイプが多いですが、こんなところまでこだわる神谷Ｄの心意気はすごいもんだなと関心しますし、デザイナーとしてもうれしい作業でもあります。まーそれにしても小さい画像なのに細かいですね（笑）。（中村）

実績アイコンには特にこだわりがなかったんですが、中村が「全種類変えたい」的なことを言い出して、「そうするがいい」的なことを答えた記憶があります。結果大満足です。（神谷）

Chapter 8

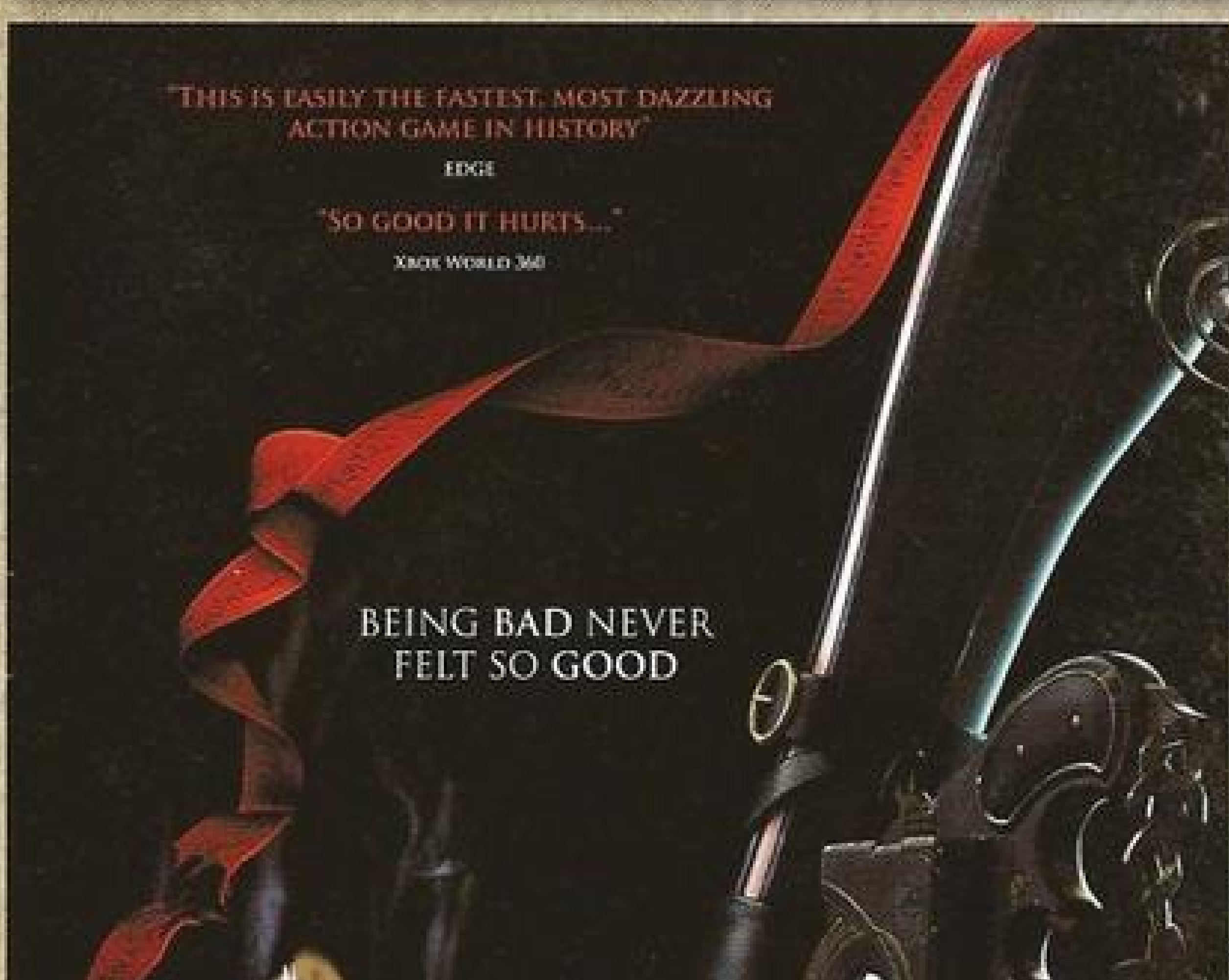
ここに紹介するものは、厳密には「設定資料」ではない。しかしながらポスターやロゴなど、そのひとつひとつが『ベヨネッタ』という作品の一部である。そして、この本の最後を飾るにふさわしいメッセージを見てほしい。それから、その“眼”を静かに閉じてほしい。

O T H E R S

Posters



欧州ティザー雑誌広告（両面）



欧州ティザー雑誌広告（片面）



北米雑誌広告（片面）

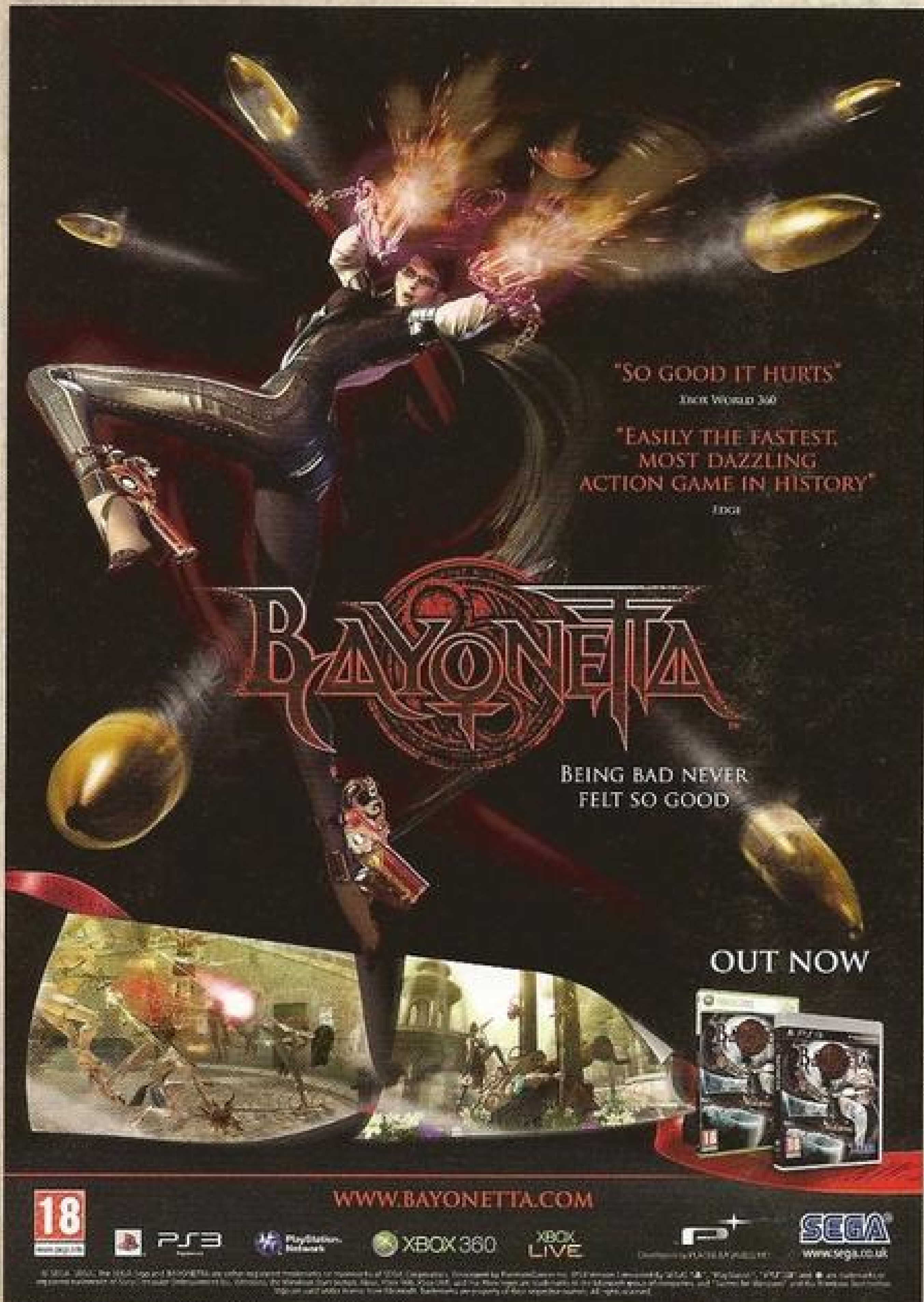


雑誌広告（週刊ファミ通 2009 年 5 月 1 日号掲載）



北米雑誌広告（両面）

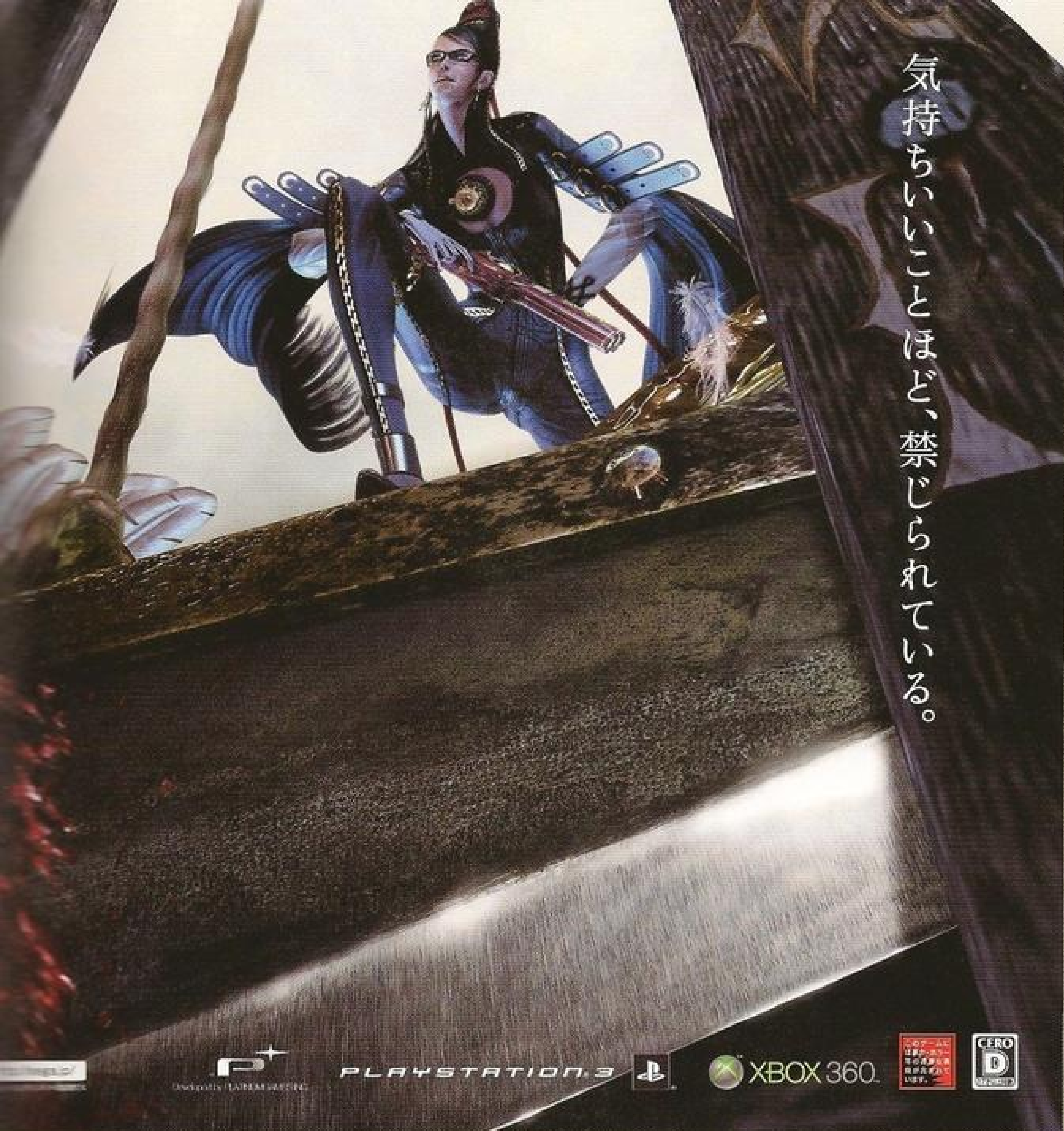
欧州雑誌広告（発売後）





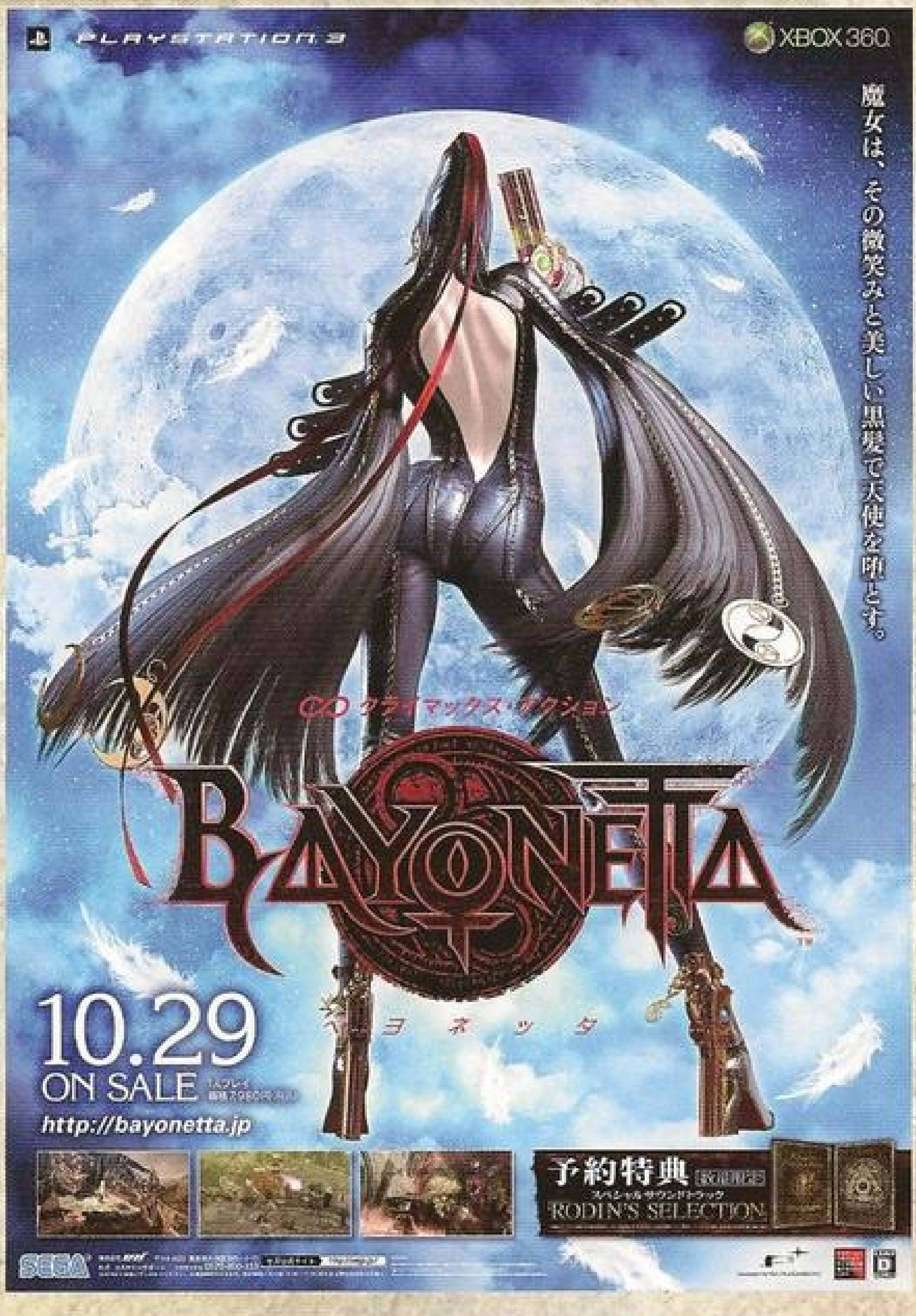
「Feel BAYONETTA 8.29」体験会告知広告





雑誌広告（週刊ファミ通２００９年６月26日号掲載）





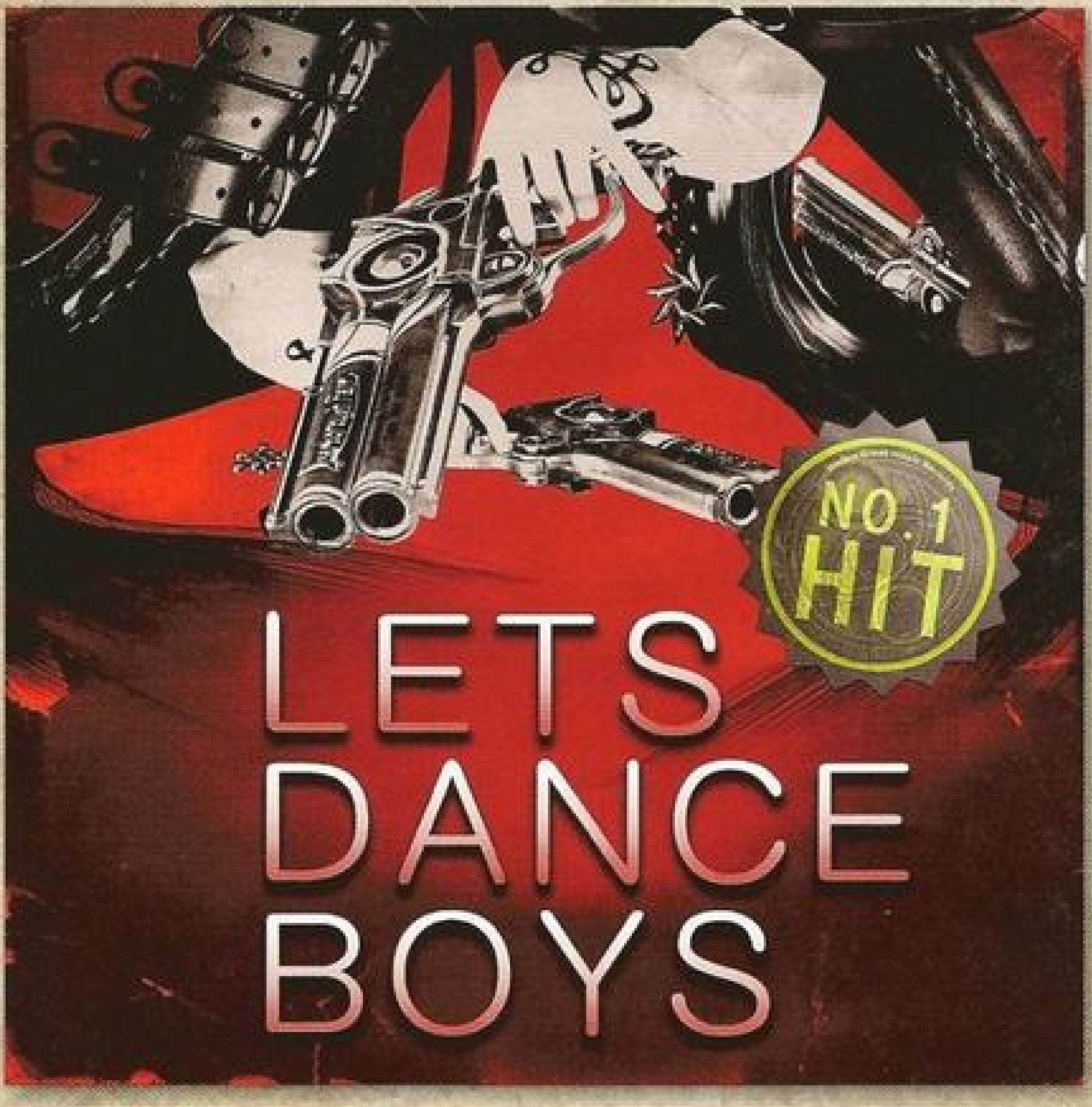
国内店頭用メインポスター

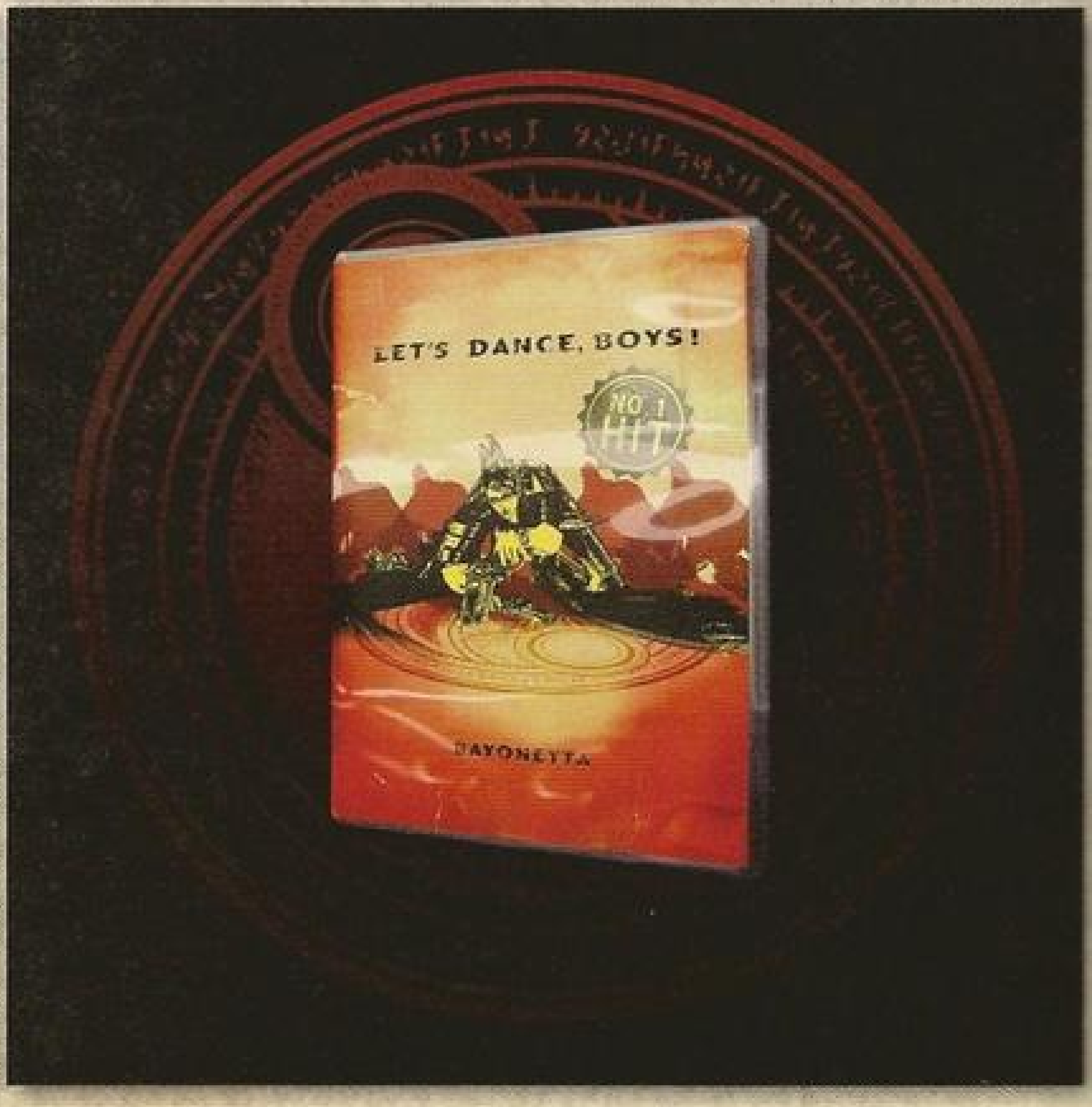


ダンスムービーが収録されているという設定の、神谷Ｄの妄想DVDパッケージです。フレンチ風のキャッチーな感じでというオーダーでしたが、メキシコ風のキャッチーになってしまったのは、私がメキシコ好きだからだと思われます。（中村）

元々はスタッフロールの背景にシルエットで映すための素材として収録したダンスモーションだったのですが、そのダンスがあまりにも素晴らしかったので、どうしてもPVを作りたくなり…最後に強引にネジ込みました。（神谷）







BAYONETTA™

ベヨネッタ

ロゴの作成に関しては、見易さ重視ではなく、個性があるデザインになりました。またバランスの難しいロゴになったのも事実ですが、ベヨネッタのモチーフである、月、女性、魔法陣などを盛り込み、さらに悪魔文字で構成されているという豪華な仕様です。ロゴから零れ落ちる悪魔文字も解読が可能で、ベヨの世界観に関する言葉で成り立っています。この細かい作業のおかげで、神谷Dへの耐性が強化されました。（中村）

チームリトルエンジェルは…結構おふざけで作成したロゴで、文字のロゴ部分を階段に見立て、それを天使が登ってるようにしました。この天使のおしり部分の神谷さんリテイクが数回に及び、改めて神谷Dの変態ぶりが理解できました。（中村）

墓石に刻まれたクレジットの演出。最初は一つ目の墓石にSEGAロゴを入れてたんですが、オトナの人に「不謹慎だからロゴを取れ！」と謎なことを言われ、温厚で争いを好まない僕はサッサと取り外しました。その後、空席になった墓石に何を入れよう…と考えた結果、また勝手にチーム名を作ることに（笑）。墓石に添えられたローズマリーの花にも、ちょっとした遊び心が隠されています。（神谷）

Team
Little
Angels



XBOX360のプレミアムテーマ用の壁紙です。中村がレトロゲーネタをポロッと口走り、それに僕が食いついてここまで発展しました。ちなみに中村は「レトロ大神」でレトロ感を修行済みです。（神谷）

実はここから更に発展させて、お遊びで甲斐さんがジャンプなどの各種パターンを描き、それを大倉とケンジが組み上げて、実際にベヨを操作できるところまで作ってました。勝手に（笑）。（神谷）





隠しコスチュームのネタとしてバーチャ風ベヨのアイディアはありましたが、スケジュールの都合でボツに。せめて壁紙だけでもと復活させました。鉄山靠もさぞかし気持ちのいいことでしょう。（神谷）



海外からのオーダーで、抱き枕カバー用として作成しました。完全に、いかがわしい用途を想定して作成しましたが、もっと健全なデザインで良かったみたいです。でも、後悔はしていません。（竹内）

海外から「クッションを作りたい」という要望があったのですが、仮画像を見たら全くもってイケてなかったので、「やるならこうだろ！」と気合を入れて（勝手に）作ったものです。竹内くんによるポーズと表情が神懸ってますね。結局、向こうの企画がポシャってお蔵入りに。誰かこのフルスペック抱き枕、作ってくれないですかねえ？（神谷）



ポーズを付けている間、神谷さんと変なテンションで盛り上がってしまい、女性の島崎さんに白い目で見られるかと心配しましたが、意外にノリノリで協力してくれたので、非常に助かりました。白い目で見られたとしても、後悔はしませんが。（竹内）



ベヨネッタと愉快な仲間たち

∞ Climax Christmas!



ブログの自分の回がクリスマス近くだったのでオマケに、と思って描きました。ブログ版ではうっかり天使が口を開いているんですが、橋本Ｐ曰く「口は開かないのがこいつのコダワリ」との事。この絵では修正させていただきましたとも！…ごめんなさいデザインコンセプト台無しにして…（笑）。（島崎）



ベヨネッタと愉快な仲間たち

いつもの朝の光景

ベヨとジャンヌ、二人は普段どんな生活をしているんだろう…もしかして、同棲!? という雑談から出た一枚です。ベヨはきっちり早起き家事全般担当するけどジャンヌは前夜飲んで帰って化粧も落とさずそのまま寝ては翌日たたき起こされる…的な。本編では欠片も見えない関係性ですね。（島崎）



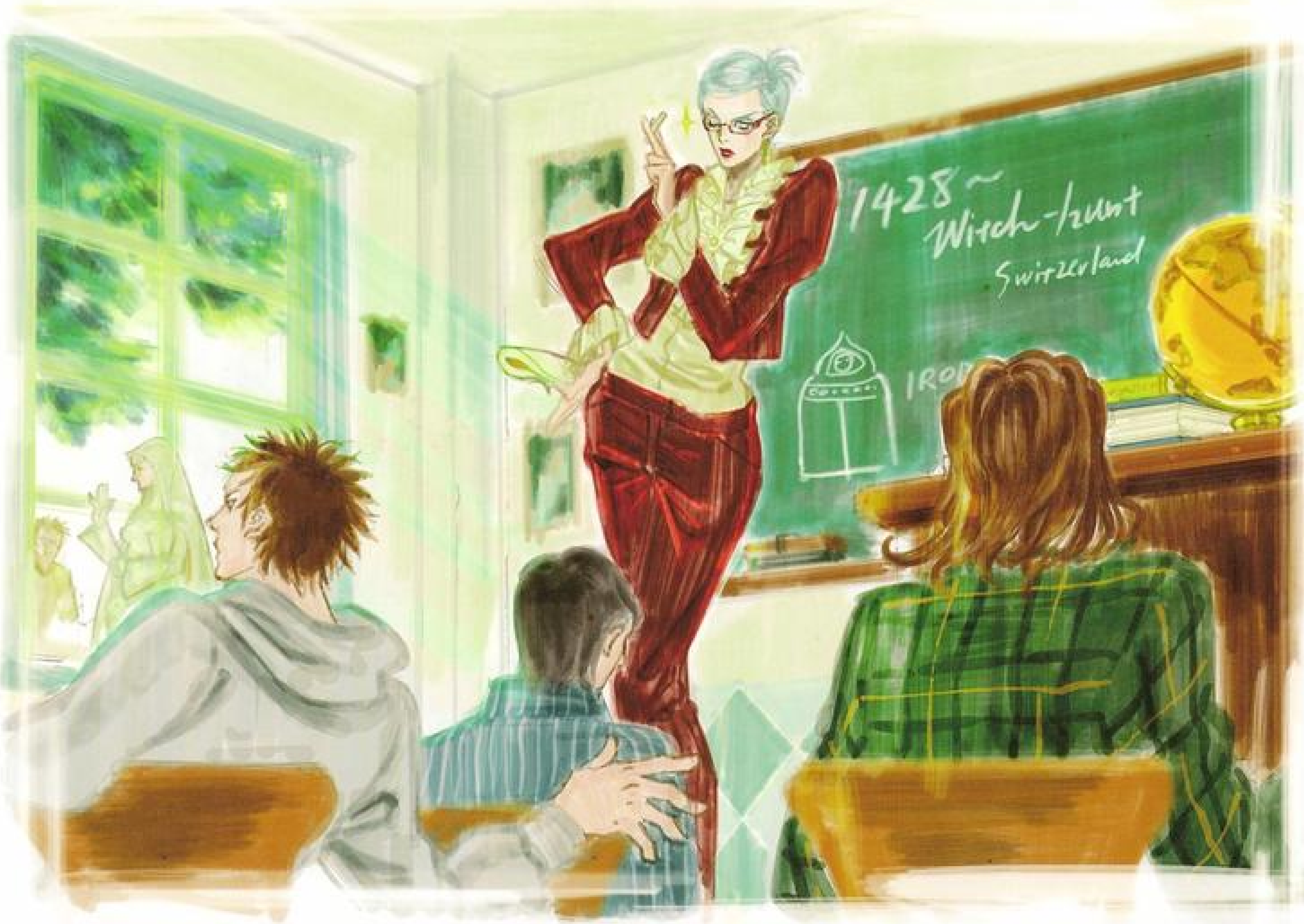
ベヨネッタと愉快な仲間たち

手を焼く女達

本編でルカが語っていたあの女の子たちの正体は…こーゆー事です。なんかこの子の絵、何回も描いた気がするんですけど…。〔島崎〕

ベヨネッタと愉快な仲間たち

教えて！ジャンヌ先生



完全に神谷Dの妄想ですね。女教師ジャンヌをどれだけ推してきたことか。歴史の先生だぞ！です。赴任しているのはハイスクール。ベヨも受害の授業担当として訪れています。（島田）

母の愛



セレッサとベヨの交流はあまり本編では描かれませんが、きっと道中ベヨに守ってもらう事によってセレッサの中に足りていなかった母からの愛が満ちたのでしょう。結果、過去へ戻った時に立派な魔女として大成することができたんではないでしょうか。（島崎）

ベヨネッタと愉快な仲間たち

夢見る悪魔



ロダンの寝顔…眼福…？（笑）意外にファンシーグッズ好きだというのはゲイツ・オブ・ヘルにかかっているエプロン柄を見てもわかりますね。目覚まし時計にもおそろいの帽子を被せたりする所は彼の職人を感じさせるところです。（島崎）

ベヨネッタと愉快な仲間たち

悪魔も泣き出すイカサマ師



神谷Dによる夢の競演？ 滅多に遠出しないエンツォのイカサマにおもしろいくらい引っかかるいいカモそうな、こーゆー悪党。確かに面白そうです…。（島崎）

Staff Comments



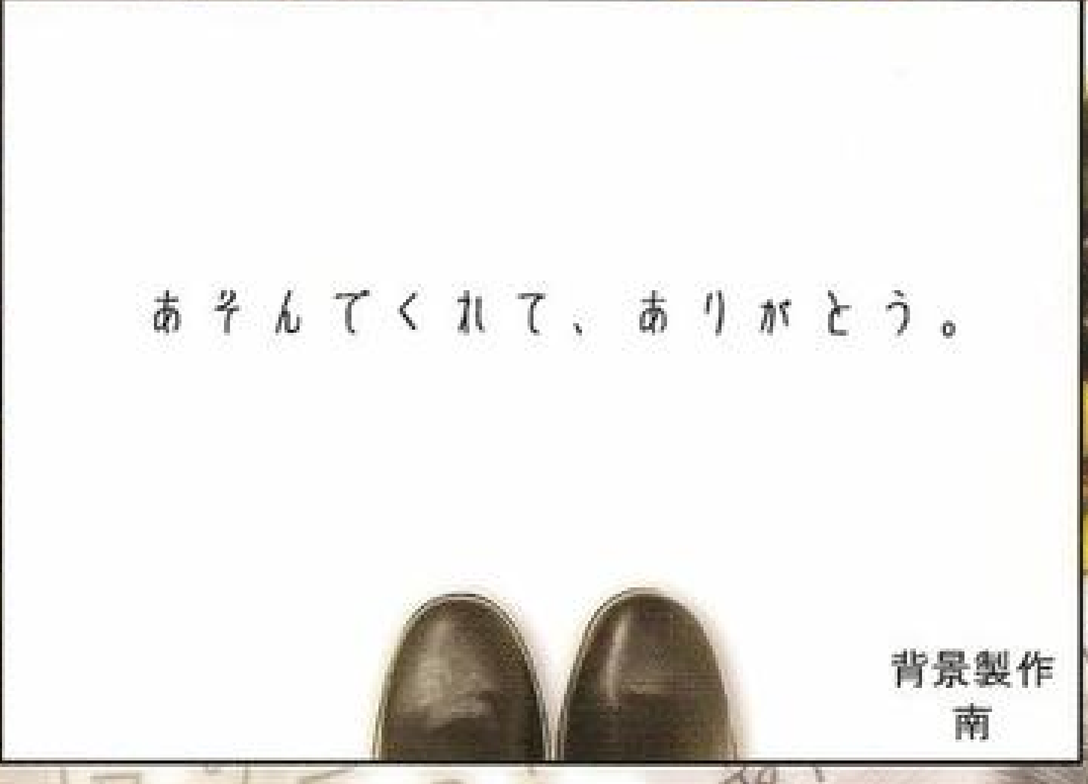














Staff Comments

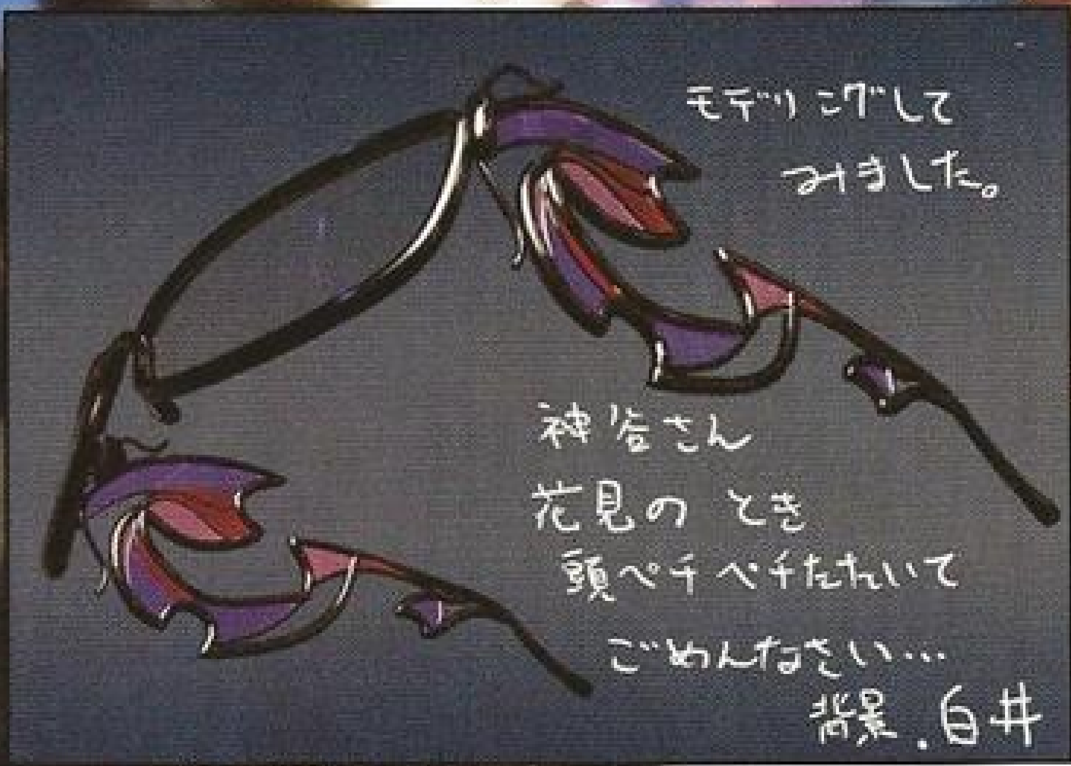
















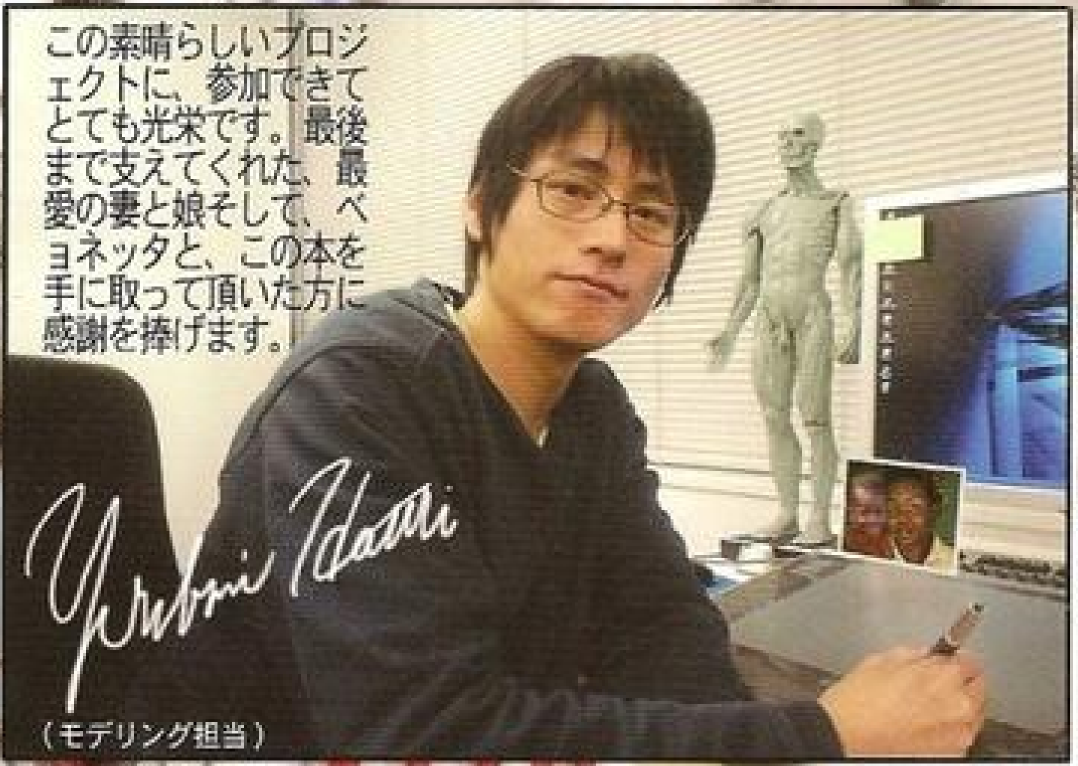
Staff Comments

















Staff Comments







効果、急募

いや、マジで。
死ぬかと思った。
―― 山本拓生。――







今回は少しやさしめに
作ってしまったので次回作
があるのなら
鬼
のような敵を
作りたいと思います 井

Staff Comments













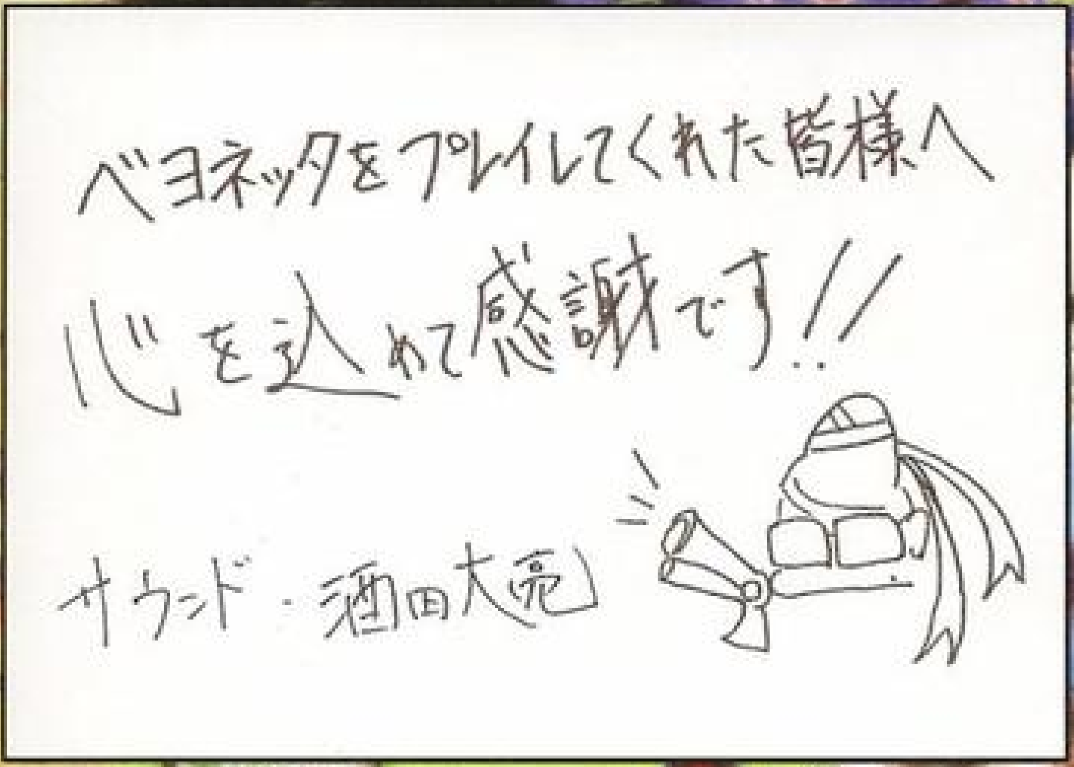




Staff Comments



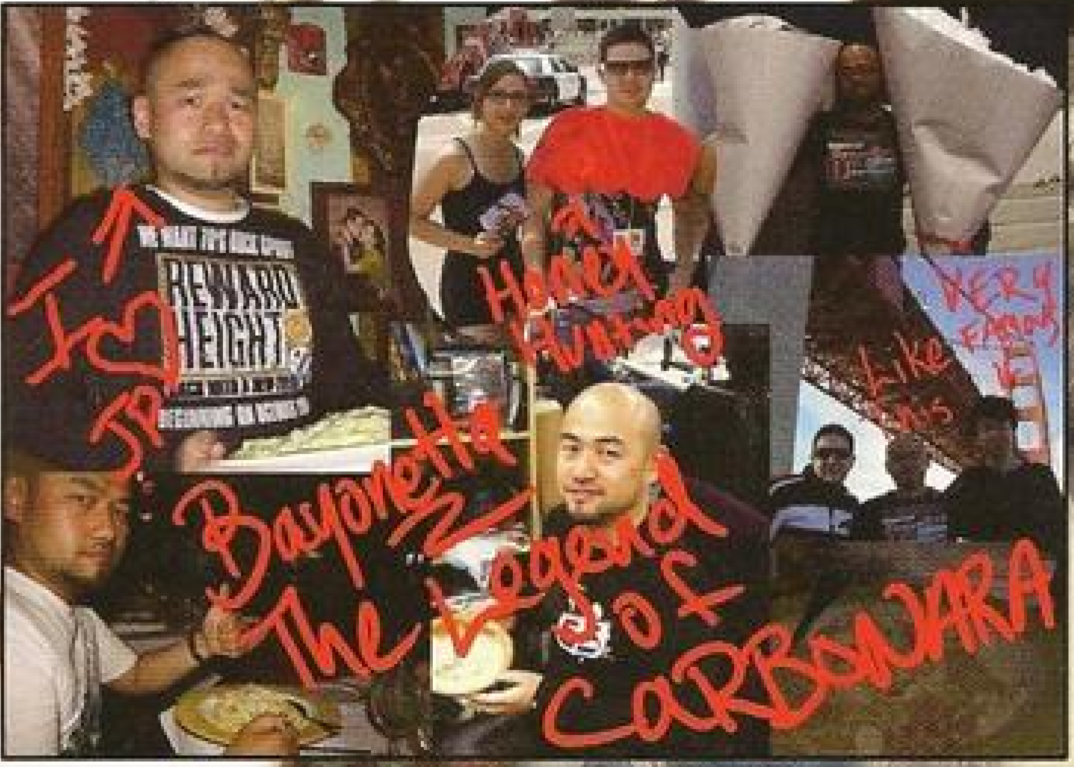


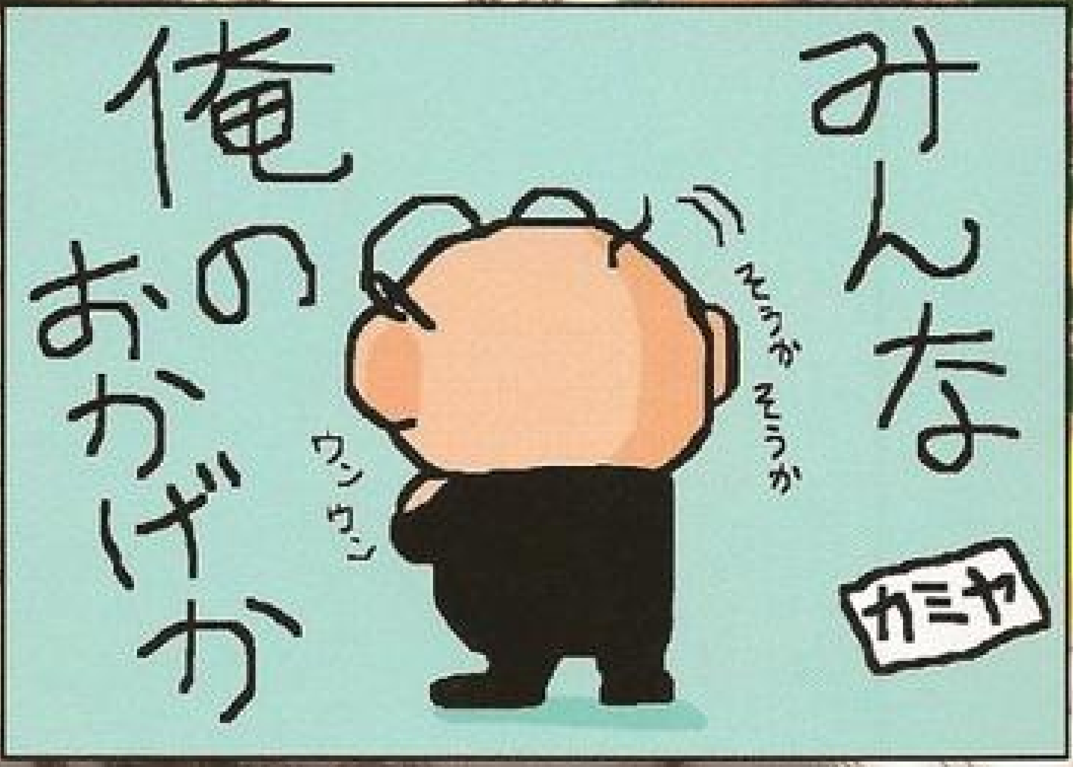












ベヨネッタ設定資料集
THE EYES OF BAYONETTA

発行人　浜村弘一
編集人　坂本武郎
編集長　小島　創

DVD 制作

企画　小島　創
プロデューサー　美輪善徳
ディレクター　秋山洋介
アシスタントディレクター　野々原将輝
出演　プラチナゲームズ株式会社
　神谷英樹
　橋本祐介
　島崎麻里
　甲斐秀敏
　井上和憲
　中村育美
　津田国彦
　山口裕史
　有限会社ユーデンフレームワークス
　下村勇二
　株式会社セガ
　Hiro
　MAIKO
ナレーション　田中敦子

大阪ロケ
撮影　松宮周史／堀田勝也
音声　佐藤和彦
照明　田辺　光
ロケ協力　株式会社アイネックス
　松本健太郎

東京ロケ
撮影　株式会社ヴィ・ビジョンスタジオ
　河部謙一
照明／音声　高橋太樹
ロケ協力　有限会社サンビーム
　鈴木小百合
　株式会社ヴィ・ビジョンスタジオ
　小川貴洋

音効　有限会社アースビート
　松本晃一
MA　株式会社ヴィ・ビジョンスタジオ
　出田美穂／権平公香
制作協力　株式会社セガ
　プラチナゲームズ株式会社
　株式会社ヴィ・ビジョンスタジオ
　株式会社マウスプロモーション
資料提供　株式会社セガ
　プラチナゲームズ株式会社
製作　株式会社エンターブレイン
協力　プラチナゲームズ株式会社
　稲葉敦志
　寺田歩未
　市川雅海
　株式会社セガ
　高橋淳一郎
　三浦英臣
DVD／メニューデザイン　株式会社ネッシー
　大木福太郎

誌面制作

編集　今　貴生
デザイン　株式会社エーテルデザイン
　泉　隆則／片桐真一郎／田口　曜
本誌表紙デザイン　プラチナゲームズ株式会社
資料提供　株式会社セガ
　プラチナゲームズ株式会社
協力　プラチナゲームズ株式会社
　神谷英樹
　橋本祐介
　島崎麻里
　稲葉敦志
　寺田歩未
　市川雅海
　株式会社セガ
　高橋淳一郎
　三浦英臣

制作協力
編集デスク　喜古弘江
広報　市川みのり・横瀬みちる・曲淵優子
営業　山田慶紀／中村宣忠
業務　樽本善之／森村利佐
進行　藤田　昇

印刷　大日本印刷株式会社

発行所　株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町 6-1
電話　0570-060-555（代表）
http://www.enterbrain.co.jp/

発売元　株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見 2-13-3

[本書に関するお問い合わせ]
エンターブレイン　カスタマーサポート
TEL:0570-060-555（土日祝日を除く午後 12 時から午後 5 時）
E-Mail:support@ml.enterbrain.co.jp
※ゲームの攻略法や掲載内容以上の情報に関しましては、いっさいお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

URL:http://www.enterbrain.co.jp/

本体価格はカバーに表示されています。

ISBN:978-4-04-726613-1
Printed in JAPAN

2010 年 7 月 30 日　初版発行

Licensed by SEGA

enterbrain



「チーム・シヴァ」
画：橋本 祐介

